S.T.A.L.K.E.R.

IL GIOCO DA TAVOLO

SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA

REGOLE E PARAGRAFI

SOMMARIO

Elenco dei Componenti **2**
Regole di Sopravvivenza nella Zona **4**
Setup della Partita nella Modalità Sopravvivenza nella Zona **5**
Fine della Partita – Vittoria e Punteggio **8**
Ulteriori Informazioni **8**
Scenari Sopravvivenza nella Zona **9**
Paragrafi Sopravvivenza nella Zona **15**
Glossario delle Icone **23**
Riconoscimenti **23**

ELENCO DEI COMPONENTI

Nota: *Per facilitare il riconoscimento degli elementi della modalità Sopravvivenza nella Zona rispetto a quelli del gioco principale, il dorso di tutti i componenti di questa modalità (carte, segnalini, libretti) presenta una grafica con motivo mimetico.*

CARTACEI

1 Sopravvivenza nella Zona Regole e Paragrafi

1 Sopravvivenza nella Zona Libro delle Mappe

CARTE

CARTE STANDARD

10 carte Speciali

10 carte Personaggio

55 carte Setup

70 carte Evento

CARTE PICCOLE

20 carte Bottino Unico

CARTE GRANDI

1 carta Aiuto SnZ

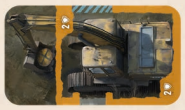
SEGNALINI

1 Conduttura

1 Liquami

1 Tunnel

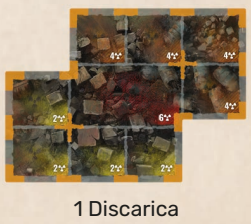
1 Autobus



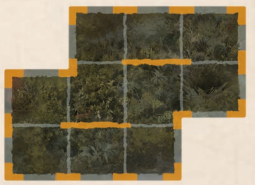
1 Escavatore

1 Camion

1 Caverna



1 Discarica

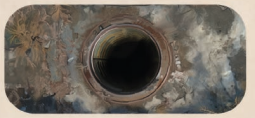


1 Vegetazione

1 Stanza di Cemento

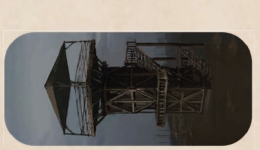
1 Stanza Allagata

1 Stanza in Disordine



1 Tunnel di Uscita

1 Silo



1 Fuoco del Cecchino

2 Punti di Generazione

1 Dispositivo

1 Installazione

1 Monolite

1 Aiutante

1 Mercante

1 Estraneo

1 Uscita

4 Casse

3 Sacchi di Sabbia

1 Cadavere

1 Impegnato

1 Nube

1 Questa Stanza

1 Cassaforte

1 Materiale Segreto

1 Mitragliatrice Pesante

1 Attenzione Scarsa

1 Attenzione Elevata

4 Tombini

7 Off

7 On

4 Segnalini Trappola

1 Esplosivo al Plastico

9 Brecce

1 Bottino Unico

1 Entrata Buia

4 Barili

1 Trappola Chiodata

3 Mine

6 Macerie

5 Passaggio Stretto

1 Decoder

6 Fuoco

6 Radiazioni sulla Mappa

1 Mirino

1 Bersaglio

1 Porta Bloccata

1 Porta Blindata

1 Chiave

1 Fuga

1 Aiuto

1 Questo Nemico

REGOLE DI SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA

IN COSA DIFFERISCE LA MODALITÀ SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA DALLA NORMALE CAMPAGNA S.T.A.L.K.E.R.?

A differenza della modalità Campagna di S.T.A.L.K.E.R., nella modalità Sopravvivenza nella Zona non giocherete Missioni consecutive collegate tra loro per creare una storia. Le partite nella modalità Sopravvivenza nella Zona sono sempre singole e non interconnesse da una trama. I personaggi non si sviluppano di partita in partita e, ogni volta che ne porterete a termine una, tutto si ripristina da capo.

Nella modalità Sopravvivenza nella Zona potete scegliere dieci scenari, ognuno dei quali può essere giocato su una qualsiasi delle dieci Mappe, per un totale di 100 combinazioni possibili.

In ciascuna di queste partite pescherete quattro elementi di gioco unici da una riserva di 55 differenti carte Setup, insieme ai relativi segnalini (ad esempio, missioni secondarie aggiuntive, luoghi e oggetti unici, potenziamenti per i nemici, alleati e così via). In questo modo otterrete migliaia di combinazioni uniche fin dalla fase di preparazione del gioco.

Anche i Nemici e le Anomalie sono casuali.

Nella modalità Sopravvivenza nella Zona, inoltre, utilizzerete un mazzo degli Eventi completamente diverso. In una partita impiegherete generalmente 8 carte Evento uniche, pescate da una riserva di 70 diversi Eventi esclusivi pensati appositamente per questa modalità.

Alcune carte Setup ed Evento introducono nuovi personaggi non giocanti nel gioco, rappresentati dai mini mazzi Personaggio (Aiutanti, Mercanti, Estranei).

Durante la partita, troverete equipaggiamenti unici presenti solo in questa modalità: il mazzo di 20 carte Bottino Unico.

L'ultimo mazzo aggiuntivo è quello delle carte Speciali. Le carte di questo mazzo contengono regole speciali che vengono introdotte nel gioco solo in determinati Scenari o situazioni specifiche.

Infine, in questa modalità utilizzerete una carta Aiuto Ordine del Round di Gioco diversa, perché dovrete risolvere due passi leggermente differenti rispetto alle partite della Campagna. Tutti questi elementi sono trattati nel dettaglio nei capitoli successivi.

Una volta terminato il setup, la partita alla modalità Sopravvivenza nella Zona si svolge come una normale Missione della Campagna. Basta seguire la carta Aiuto Ordine del Round di Gioco specifica per questa modalità.

SEGNALINI SNZ

La modalità Sopravvivenza nella Zona presenta numerosi segnalini dedicati. Ogni volta che dovete utilizzarne uno, lo Scenario, la carta o il Paragrafo appropriati descrivono esattamente dove e come posizionarlo.

I segnalini della modalità Sopravvivenza nella Zona sono identificati dal nome sul retro per facilitarne l'individuazione. Spesso, in partite diverse, un determinato segnalino può rappresentare una variante di sé stesso (ad esempio, un segnalino Vegetazione potrebbe rappresentare una Vegetazione Fitta, una Vegetazione Misteriosa o degli Arbusti Mutanti, a seconda della carta che impiega il segnalino in una determinata partita).
Nota: *Il contenuto delle carte è solitamente diviso in diverse sezioni, ciascuna di colore diverso (ad esempio, informazioni sul setup in grigio, le regole in nero, ecc.). In secondo luogo, nella sezione Setup saranno utilizzati i nomi universali dei segnalini (ad esempio, Vegetazione), mentre nel contenuto delle regole verrà indicato il nome specifico del segnalino utilizzato in quel frangente (ad esempio, Vegetazione Misteriosa).*

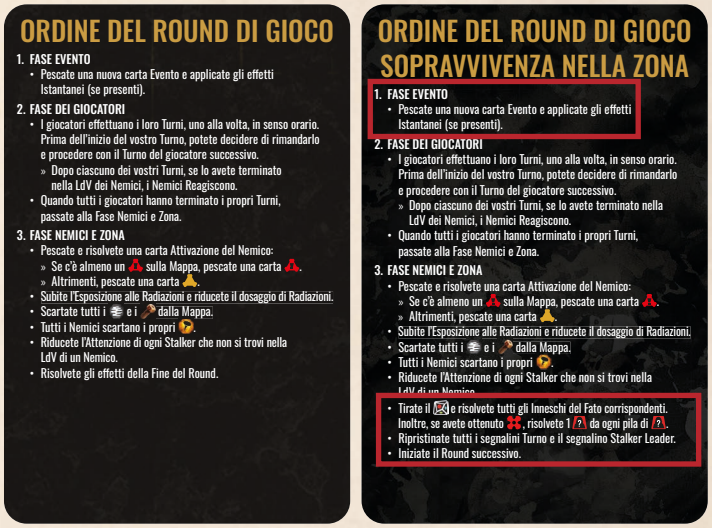
La maggior parte dei segnalini della modalità Sopravvivenza nella Zona sono posizionati sugli spazi della Mappa ma non ne creano di nuovi, sono semplicemente elementi aggiuntivi.

Tuttavia, alcuni di questi segnalini (Stanze, Condutture, Veicoli, Ambiente) aggiungono spazi propri al gioco e sono circondati da confini spaziali appropriati (come bordi Aperti, Terreni Invalicabili o Muri). Come potete notare, sono intenzionalmente più piccoli dei normali, in modo da non coprire accidentalmente i bordi degli spazi su cui vengono posizionati. Se il gioco consente di posizionare un segnalino di questo tipo su spazi esistenti e quindi di coprire elementi della Mappa (ad esempio, un simbolo Radiazioni o un Muro), questi elementi coperti vengono effettivamente ignorati da quel momento in poi.

Nota: *Lo spazio marchiato del segnalino Escavatore non ha confini di spazio, quindi viene trattato come un elemento aggiuntivo della tessera Mappa posizionato su quello spazio.*

Nota: *I segnalini Breccia posizionati su qualsiasi Muro funzionano in modo identico alle Porte.*

CARTA AIUTO ORDINE DEL ROUND DI GIOCO SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA


ORDINE DEL ROUND DI GIOCO
1. FASE EVENTO
• Pescate una nuova carta Evento e applicate gli effetti Istantanei (se presenti).
2. FASE DEI GIOCATORI
• I giocatori effettuano i loro Turni, uno alla volta, in senso orario. Prima dell'inizio del vostro Turno, potete decidere di rimandarlo e procedere con il Turno del giocatore successivo.
» Dopo ciascuno dei vostri Turni, se lo avete terminato nella LdV dei Nemici, i Nemici Reagiscono.
• Quando tutti i giocatori hanno terminato i propri Turni, passate alla Fase Nemici e Zona.
3. FASE NEMICI E ZONA
• Pescate e risolvete una carta Attivazione del Nemico:
» Se c'è almeno un sulla Mappa, pescate una carta .
» Altrimenti, pescate una carta .
• Subite l'Esposizione alle Radiazioni e riducete il dosaggio di Radiazioni.
• Scartate tutti i e i dalla Mappa.
• Tutti i Nemici scartano i propri .
• Riducete l'Attenzione di ogni Stalker che non si trovi nella LdV di un Nemico.
• Risolvete gli effetti della Fine del Round.
ORDINE DEL ROUND DI GIOCO SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA
1. FASE EVENTO
• Pescate una nuova carta Evento e applicate gli effetti Istantanei (se presenti).
2. FASE DEI GIOCATORI
• I giocatori effettuano i loro Turni, uno alla volta, in senso orario. Prima dell'inizio del vostro Turno, potete decidere di rimandarlo e procedere con il Turno del giocatore successivo.
» Dopo ciascuno dei vostri Turni, se lo avete terminato nella LdV dei Nemici, i Nemici Reagiscono.
• Quando tutti i giocatori hanno terminato i propri Turni, passate alla Fase Nemici e Zona.
3. FASE NEMICI E ZONA
• Pescate e risolvete una carta Attivazione del Nemico:
» Se c'è almeno un sulla Mappa, pescate una carta .
» Altrimenti, pescate una carta .
• Subite l'Esposizione alle Radiazioni e riducete il dosaggio di Radiazioni.
• Scartate tutti i e i dalla Mappa.
• Tutti i Nemici scartano i propri .
• Riducete l'Attenzione di ogni Stalker che non si trovi nella LdV di un Nemico.
• Tirate il e risolvete tutti gli Inneschi del Fato corrispondenti. Inoltre, se avete ottenuto , risolvete 1 da ogni pila di .
• Ripristinate tutti i segnalini Turno e il segnalino Stalker Leader.
• Iniziate il Round successivo.

Siccome diversi passi del Round differiscono da quelli della modalità Campagna, nella modalità Sopravvivenza nella Zona viene utilizzata una carta Aiuto Ordine del Round di Gioco diversa, dedicata a questa modalità.

Innanzitutto, durante la Fase Evento dovrete pescare carte Evento differenti rispetto alle carte Evento di Missione e Casuale della Campagna. È necessario leggere l'intera carta Evento e seguirne le istruzioni. Gli Eventi di Sopravvivenza nella Zona presentano i seguenti termini chiave, ciascuno dei quali indica in che modo va risolta la carta:

- **Istantaneo:** Si risolve una volta, poi la carta viene immediatamente scartata.
- **Un Round:** Fornisce un effetto duraturo, attivo per un intero Round e poi scartato.
- **Prolungato:** Fornisce un effetto duraturo, attivo anche per più Round.
- **Meteo:** Fornisce un effetto duraturo. Può essere attivo solo un effetto Meteo in qualsiasi momento.
- **Nemici Potenziati:** Fornisce un bonus duraturo ai Nemici finché non viene soddisfatta una condizione (ad esempio, l'uccisione di un Nemico specifico).
- **Asso nella Manica:** Fornisce un bonus speciale monouso che uno Stalker può utilizzare nel momento del bisogno.

Nota: *Alcune carte presentano termini chiave multipli. Di conseguenza, una carta con i termini Istantaneo e Prolungato non può essere scartata perché ha anche un effetto duraturo.*

Inoltre, alcuni Eventi contengono una sezione chiamata **Inneschi del Fato**, che viene risolta durante la Fase Nemici e Zona.

Gli Inneschi del Fato sono una nuova meccanica disponibile esclusivamente nella modalità Sopravvivenza nella Zona. Questi inneschi fanno sempre riferimento alle sezioni delle carte Sopravvivenza nella Zona e sono caratterizzati da scritte bianche su sfondo rosso. In questa sezione troverete una descrizione di ciò che può accadere durante la risoluzione del passo Inneschi del Fato.

Il Passo Inneschi del Fato inizia sempre tirando il solo una volta!) per determinare quale degli effetti descritti nella sezione in rosso di OGNI carta posizionata accanto al tabellone si attiva in quel momento. Il risultato si applica a tutte le carte Evento a faccia in su, alle carte Setup, alle carte Speciali, ecc. Se più carte presentano effetti da risolvere nel passo Inneschi del Fato, risolvetele in qualsiasi ordine, ma ricordatevi di tirare prima il !

Se un effetto descritto nella sezione Inneschi del Fato di una carta non è associato a un risultato specifico , allora l'effetto si innesca SEMPRE durante quel passo, indipendentemente dal risultato del tiro. Tuttavia, se un determinato effetto è associato a un risultato specifico, si attiverà solo se il risultato del tiro nel passo Inneschi del Fato corrisponde a quello indicato sulla carta.

Se ottenete all'inizio di un passo Inneschi del Fato, dovete anche risolvere 1 da ogni pila di (si trova anche nella carta Aiuto Ordine del Round di Gioco, nella descrizione di questo passo).

Nota: *Alcune carte presentano più di un effetto nella sezione Inneschi del Fato, in base al risultato del Ciò significa che possono attivare effetti diversi in Round diversi, in funzione del tiro del durante il passo Inneschi del Fato di in quel Round.*

MAZZO BOTTINO UNICO

SNZ
BOTTINO UNICO
ASCIA
Ogni volta che effettui l'Azione Base "Coltello", scegli un'opzione:
Tira 4 invece di 3 .
OPPURE
Scarta questa carta per tirare 6 invece di 3 .
1000
LAMPO
ELETTRICO
Ogni volta dovresti subire l'effetto di un'Anomalia Elettrica, puoi scartare un per ignorare l'effetto.
2000
3
ESOSCHELETRO
DIFESA 6
RADIAZIONI SULLA MAPPA -3
Contenitore di Reperti: MIGLIORATO
Ogni volta che perdi 6 o più PV, posiziona 1 su questa carta.
La Difesa è ridotta di 1 per ogni su questa carta.
20000

Il mazzo Bottino Unico è semplicemente un mazzo aggiuntivo di carte Equipaggiamento che si possono trovare solo nella modalità Sopravvivenza nella Zona. Pescate una carta da questo mazzo solo quando il gioco lo richiede (di solito come risultato di un'Azione o di un Paragrafo).

Inoltre, a volte un segnalino Bottino Unico può apparire sulla Mappa. Potete raccoglierlo come un normale , ma il suo effetto è sempre quello di pescare 1 carta dal mazzo Bottino Unico.

PARAGRAFI DELLA MODALITÀ SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA

Nella seconda metà di questo manuale troverete il Libro dei Paragrafi dedicato alla modalità Sopravvivenza nella Zona. Molte carte richiedono di leggere e risolvere uno specifico Paragrafo, che si trova nel Libro dei Paragrafi.

Se il paragrafo è rivolto a uno specifico Stalker (ad esempio, a causa delle sue Azioni o dell'Inneschi del Fato), deve essere letto dal giocatore interessato. Se invece il paragrafo è rivolto a tutti gli Stalker, può essere letto da un qualsiasi giocatore. È possibile leggere l'intero paragrafo oppure riassumerlo agli altri giocatori con parole proprie. Quest'ultimo metodo solitamente crea un effetto più coinvolgente.

Ogni volta che risolvete un Paragrafo e questo non porta a nessun altro Paragrafo, è sufficiente chiudere il Libro dei Paragrafi e tornare al gioco sulla Mappa.

SETUP DELLA PARTITA IN MODALITÀ SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA

Per preparare una nuova partita nella modalità Sopravvivenza nella Zona, seguite i passi indicati di seguito. Una volta acquisita familiarità con queste regole, in futuro sarà molto più facile preparare la partita senza dover ricorrere alle dettagliate descrizioni riportate di seguito. Una breve descrizione dei passi del setup è disponibile in ciascuno dei singoli scenari, comprese eventuali modifiche. Pertanto, in futuro vi basterà selezionare uno Scenario e compiere tutte le operazioni di setup semplicemente tramite l'elenco presente nella pagina dello Scenario.

PASSO 0 SCEGLIERE UNO SCENARIO

Il primo Passo consiste nello scegliere uno Scenario. Sono disponibili dieci Scenari SnZ:

1. **Eliminazione (vedere pagina 10).**
2. **Ricognizione Speciale (vedere pagina 10).**
3. **Caccia al Boss (vedere pagina 11).**
4. **Caccia all'Uomo (vedere pagina 11).**
5. **Esplorazione (vedere pagina 12).**
6. **Raccolta di Rifornimenti (vedere pagina 12).**
7. **Missione Segreta (vedere pagina 13).**
8. **Fuga (vedere pagina 13).**
9. **Assalto Frontale (vedere pagina 14).**
10. **Circondati (vedere pagina 14).**

Se non volete sceglierlo, potete giocarne uno casuale.

Nota: *Ciascuna delle 10 carte del mazzo Speciale presenta un numero nell'angolo superiore destro (da 1 a 10), la cui specifica funzione è quella di stabilire un numero casuale durante il setup del gioco in modalità SnZ: mescolate queste carte, pescatene una e avrete così un numero casuale da 1 a 10. I numeri sulle carte Speciali servono solo a questo scopo.*

Ogni Scenario definisce l'obiettivo principale del gioco (cioè le condizioni di vittoria), stabilisce la durata della partita in termini di Round, specifica quanti e quali Nemici sono presenti, determina il numero e la posizione dei segnalini Bottino e Sconosciuto sulla Mappa e infine regola la quantità di Equipaggiamento che gli Stalker possono acquistare in quella partita e la loro posizione iniziale. Inoltre, include regole speciali, carte ed elementi unici che caratterizzano il gioco e molto altro.

Nota: *I Passi del Setup introducono un ordine specifico in cui gli elementi di gioco devono essere posizionati sulla Mappa. Tuttavia, avete la piena visione della Mappa e del posizionamento dei suoi componenti e dovete sfruttarla appieno. Quando posizionate gli elementi di gioco unici nel Passo 2, saprete già dove si troveranno i Nemici o dove gli Stalker inizieranno lo Scenario, anche se questi Passi avvengono successivamente. Vale anche la pena di controllare l'Obiettivo principale dello Scenario quando acquistate l'Equipaggiamento.*

Poiché gli Scenari hanno diversi livelli di complessità e ciascuno di essi presenta regole speciali ed eccezioni, vi suggeriamo di iniziare con lo Scenario CACCIA AL BOSS.

PASSO 1 PESCARE E DISPORRE UNA MAPPA

Scegliete una Mappa. Nella modalità SnZ sono disponibili dieci mappe:

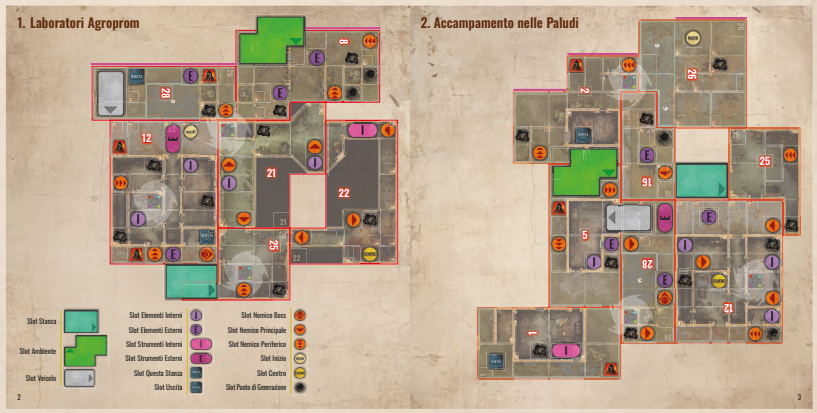
11. **Laboratori Agroprom**
12. **Accampamento nelle Paludi**
13. **Magazzino Abbandonato**
14. **Presidio dell'Enclave**
15. **Distretto Urbano**
16. **Periferia di Prypiat**
17. **Villaggio nella Prateria**
18. **Sito di Ricerca**
19. **Caserme di Rostok**
20. **Cappella nella Foresta Rossa**

Se non volete scegliere una Mappa, potete anche determinarla casualmente. Le Mappe si trovano nel libro SNZ – MAPPE e sono elencate in ordine numerico per una ricerca più rapida.

Le pagine con la Mappa sono composte da un diagramma (simile a quelli della Campagna), che descrive quali tessere Mappa utilizzare e come disporle per creare la Mappa dello Scenario.

Una volta disposta la Mappa, questo Passo è terminato. Le informazioni rimanenti nella pagina della Mappa sono utili solo nelle fasi di preparazione successive (oltre che durante il gioco). Pertanto, lasciate il libro aperto nella pagina della Mappa scelta fino alla fine della partita.

Nota: *Posizionate tutte le tessere Mappa esattamente come sono disposte nel libro SNZ – MAPPE e ignorate (per ora!) l'esatta posizione degli slot sulla Mappa. Le fasi successive richiedono di posizionare gli elementi specifici indicati dallo Scenario o da una carta nei rispettivi slot (ad esempio, "Posizionate il segnalini Stanza in Disordine nello slot Stanza").*



Esempio

PASSO 2 TROVARE E POSIZIONARE CARTE E SEGNALINI SPECIALI

Alcuni Scenari utilizzano carte e segnalini Speciali ad esse dedicati (ad esempio, la carta e il segnalino "Installazione" compaiono sempre negli Scenari Assalto Frontale e Circondati, così come la carta "Nemici Nascosti" nello Scenario Ricognizione Speciale, o la carta "Inseguimento" nello Scenario Caccia all'Uomo, ecc.).

Nel mazzo Speciale troverete carte dedicate a Scenari specifici.

Le carte del mazzo Speciale introducono regole aggiuntive nel gioco quando necessario. Ciò può verificarsi non solo durante il setup della partita, ma anche successivamente (ad esempio, quando il segnalino Fuoco appare per la prima volta nel gioco come risultato dell'effetto di un Paragrafo o di una carta, quel Paragrafo o quella carta richiedono anche di trovare la carta Fuoco nel mazzo Speciale).

Ogni volta che il gioco richiede di trovare e giocare una carta specifica dal mazzo Speciale, cercate quella carta nel mazzo Speciale, posizionatela accanto alla Mappa e risolvete la sua sezione Setup.

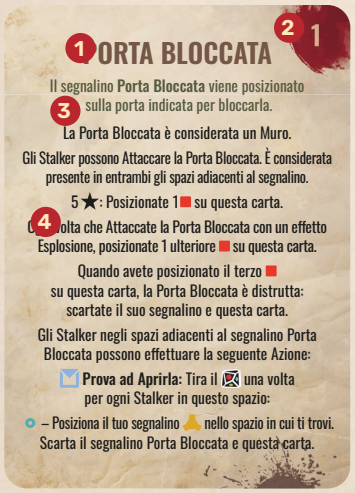
La maggior parte delle carte del mazzo Speciale (come anche la maggior parte delle carte del mazzo Setup e degli Eventi) presenta una sezione Setup (testo in grigio) che descrive le regole speciali che quella carta introduce nel gioco.

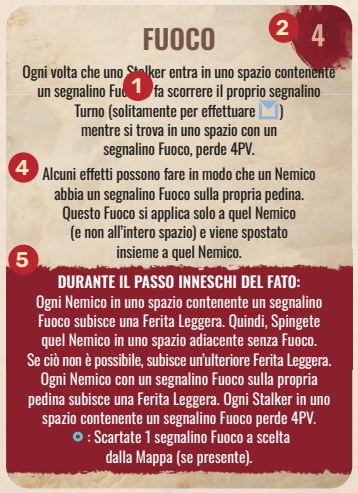
Ogni volta che una carta entra in gioco, è necessario seguire immediatamente tutte le istruzioni della sua sezione Setup. Nella maggior parte dei casi, questa sezione descrive quali segnalini dovrete trovare nella riserva di segnalini SnZ e dove/come posizionarli.

Naturalmente, dovrete leggere anche il resto della carta per scoprire come questa modifica la partita, quali nuove regole si applicano da quel momento in poi o quali nuove Azioni diventano disponibili grazie ad essa. Di solito, le Azioni sono disponibili solo nello spazio in cui si trova il segnalino associato a quella carta.

Alcune carte Speciali (così come alcune carte Setup ed Evento) contengono anche una sezione relativa al PASSO INNESCHI DEL FATO (scritta in bianco su sfondo rosso). La risoluzione di questa sezione è descritta in modo più dettagliato nella sezione CARTA AIUTO ORDINE DEL ROUND DI GIOCO SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA.

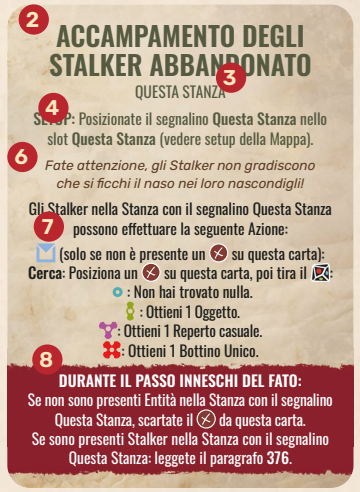
Nota: *Ricordate che i numeri nell'angolo in alto a destra delle carte Speciali servono solo per determinare un numero casuale durante i passi 1 e 2 del setup di gioco. A parte in queste situazioni, devono essere ignorati durante la partita.*


1
PORTA BLOCCATA
2
1
Il segnalino Porta Bloccata viene posizionato sulla porta indicata per bloccarla.
3
La Porta Bloccata è considerata un Muro.
Gli Stalker possono Attaccare la Porta Bloccata. È considerata presente in entrambi gli spazi adiacenti al segnalino.
5 ★: Posizionate 1 ■ su questa carta.
4
Ogni volta che Attaccate la Porta Bloccata con un effetto Esplosione, posizionate 1 ulteriore ■ su questa carta.
Quando avete posizionato il terzo ■ su questa carta, la Porta Bloccata è distrutta: scartate il suo segnalino e questa carta.
Gli Stalker negli spazi adiacenti al segnalino Porta Bloccata possono effettuare la seguente Azione:
Prova ad Aprirla: Tira il una volta per ogni Stalker in questo spazio:
– Posiziona il tuo segnalino nello spazio in cui ti trovi.
Scarta il segnalino Porta Bloccata e questa carta.


FUOCO
2
4
Ogni volta che uno Stalker entra in uno spazio contenente un segnalino Fuoco, fa scorrere il proprio segnalino Turno (solitamente per effettuare) mentre si trova in uno spazio con un segnalino Fuoco, perde 4PV.
1
4
Alcuni effetti possono fare in modo che un Nemico abbia un segnalino Fuoco sulla propria pedina. Questo Fuoco si applica solo a quel Nemico (e non all'intero spazio) e viene spostato insieme a quel Nemico.
5
DURANTE IL PASSO INNESCHI DEL FATO:
Ogni Nemico in uno spazio contenente un segnalino Fuoco subisce una Ferita Leggera. Quindi, Spingete quel Nemico in uno spazio adiacente senza Fuoco. Se ciò non è possibile, subisce un'ulteriore Ferita Leggera.
Ogni Nemico con un segnalino Fuoco sulla propria pedina subisce una Ferita Leggera. Ogni Stalker in uno spazio contenente un segnalino Fuoco perde 4PV.
: Scartate 1 segnalino Fuoco a scelta dalla Mappa (se presente).

1. **Nome**
2. **Numero casuale:** Utilizzato per scegliere casualmente Scenari e Mappe.
3. **Setup:** Istruzioni sul posizionamento dei segnalini relativi alla carta.
4. **Regole:** Effetti dei segnalini, Azioni aggiuntive, ecc.
5. **Inneschi del Fato:** Tutti gli effetti applicati durante il passo Inneschi del Fato.

PASSO 3 PESCARE E POSIZIONARE 4 CARTE SETUP (E I RELATIVI SEGNALINI)


2
ACCAMPAMENTO DEGLI STALKER ABBANDONATO
3
QUESTA STANZA
4
SETUP: Posizionate il segnalino Questa Stanza nello slot Questa Stanza (vedere setup della Mappa).
6
Fate attenzione, gli Stalker non gradiscono che si ficchi il naso nei loro nascondigli!
Gli Stalker nella Stanza con il segnalino Questa Stanza possono effettuare la seguente Azione:
7
(solo se non è presente un su questa carta):
Cerca: Posiziona un su questa carta, poi tira il :
: Non hai trovato nulla.
: Ottieni 1 Oggetto.
: Ottieni 1 Reperto casuale.
: Ottieni 1 Bottino Unico.
8
DURANTE IL PASSO INNESCHI DEL FATO:
Se non sono presenti Entità nella Stanza con il segnalino Questa Stanza, scartate il da questa carta.
Se sono presenti Stalker nella Stanza con il segnalino Questa Stanza: leggete il paragrafo 376.

1
2
VEGETAZIONE MISTERIOSA
AMBIENTE, RICHIESTA
3
4
SETUP: Posizionate il segnalino Vegetazione nello slot Ambiente (vedere setup della Mappa).
5
RICHIESTA: Il vostro obiettivo aggiuntivo è indagare su ciò che vive nella Vegetazione Misteriosa. Se alla fine della partita non è stata pescata alcuna carta Nemico per gli abitanti della Vegetazione Misteriosa, avete fallito questo Scenario.
8
DURANTE IL PASSO INNESCHI DEL FATO:
/ : Se uno Stalker si trova entro Gittata 1 dallo spazio Vegetazione Misteriosa, pescate una nuova carta Nemico Mutante per determinare gli abitanti della Vegetazione Misteriosa (a meno che non sia già stata pescata) e posizionate tutte le pedine corrispondenti a quel Nemico accanto alla Mappa. Quindi, posizionate 2 pedine di questi Nemici (se disponibili) in qualsiasi spazio della Vegetazione Misteriosa.
Se negli spazi della Vegetazione Misteriosa non sono presenti Stalker, rimuovete dalla Mappa tutte le pedine degli abitanti della Vegetazione Misteriosa.

1. **Modificatore di Punteggio:** Aumenta o diminuisce possibile Punteggio dello Scenario.
2. **Nome**
3. **Termini Chiave:** Tutte le carte pescate durante il Setup devono avere termini chiave differenti
4. **Setup:** Istruzioni sul posizionamento dei segnalini relativi alla carta.
5. **Richiesta:** Alcune carte includono un obiettivo aggiuntivo che deve essere portato a termine per concludere con successo lo Scenario.
6. **Testo narrativo**
7. **Regole:** Effetti dei segnalini, Azioni aggiuntive, ecc.
8. **Inneschi del Fato:** Tutti gli effetti applicati durante il passo Inneschi del Fato.

Pescate quattro carte casuali dal mazzo Setup, una alla volta. Se pescate una carta con almeno un termine chiave identico a quella di una carta Setup pescata precedentemente, scartatela e pescatene un'altra al suo posto.

Il risultato è che dovreste avere quattro carte senza termini chiave ripetuti.

Leggete quindi il contenuto di queste carte e risolvete le loro istruzioni di setup.

Iniziate risolvendo le sezioni di setup di queste carte riguardanti il posizionamento dei segnalini in specifici slot dedicati. Solo in seguito risolvete la sezione di setup delle carte rimanenti, ovvero quelle riguardanti il posizionamento dei segnalini in vari posti a vostra scelta.

Come potete notare, le carte Setup introducono cambiamenti significativi al modo di giocare, aggiungendo nuovi luoghi, azioni, missioni secondarie, personaggi non giocanti, e altre modifiche. Questo crea condizioni uniche in ogni partita, anche durante lo stesso Scenario sulla stessa Mappa.

Se nella partita sono presenti Edifici chiusi da una Porta Bloccata o da una Porta Blindata in fase di setup, non potete posizionare Brecce, Condutture o segnalini simili durante il setup della partita in modo tale da creare un'entrata alternativa a questi Edifici.

Nota: *Diverse carte di questo mazzo (ad esempio, Stanza Allagata, Caverna Misteriosa, Tunnel Radioattivo e Relitto dell'Escavatore) fanno riferimento allo "spazio marchiato" del segnalino. Lo spazio marchiato di tale segnalino è lo spazio contenente un piccolo disco giallo con una croce nera. Guardate attentamente e lo noterete subito.*

Nota: *Molte carte Setup (così come molte carte Evento e Personaggio) presentano delle icone o sopra il titolo. Questi modificatori di punteggio influenzano il risultato della partita solo in caso di vittoria. Potete ovviamente ignorarli se non siete interessati a determinare un punteggio più accurato in caso di vittoria o sconfitta. I modificatori di punteggio dipendono dal modo in cui una determinata carta rende il gioco più difficile o più facile. Un significa che il gioco è più difficile, mentre un significa che il gioco è più facile.*

MAZZO PERSONAGGI SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA

Una delle carte Setup permette di aggiungere al gioco una carta Aiutante casuale, e diverse carte Evento permettono di aggiungere una carta Mercante o Estraneo casuale.

Contrariamente agli Stalker e ai Nemici, i personaggi Aiutante, Mercante e Estraneo non sono considerati Entità per tutti gli effetti del gioco, inoltre non interagiscono con il gioco oltre a quanto descritto sulle loro carte. Pertanto, ad esempio, non sono influenzati dai proiettili, sono ignorati dai Nemici (a meno che la loro carta non dica il contrario), non attivano le Anomalie, ignorano le Radiazioni, non possono effettuare Azioni diverse da quelle descritte sulle loro carte, non sono danneggiati dalle esplosioni e così via.

Durante il loro Movimento, questi personaggi trattano le Finestre come bordi Aperti.

PASSO 4 PESCARE E POSIZIONARE ANOMALIE

Pescate una carta Anomalia dal mazzo delle Anomalie del gioco base: questa sarà l'Anomalia usata in questo gioco.

Poi, posizionate le 3 sagome Anomalia appartenenti allo stesso tipo negli slot appropriati sulla Mappa, come mostrato nel Setup della Mappa.

Infine, posizionate le pedine Anomalia nei punti appropriati delle sagome Anomalia, e i sotto di esse.

Come nel gioco base, se pescate un'Anomalia mobile, posizionate solo 1 pedina Anomalia (sulla sagoma con il numero più basso) e nessun .

Se un Evento richiede di sostituire il tipo di Anomalia corrente con uno nuovo, sostituite solo la carta Anomalia e le pedine Anomalia. Il tipo e la posizione della sagoma Anomalia rimangono invariati. Allo stesso modo, se avete già pescato segnalini Reperto da un'Anomalia, non posizionatene di nuovi quando cambiate Anomalia.

Se invece state sostituendo un'Anomalia mobile, aggiungete pedine Anomalia in modo che ci sia una pedina in ogni Centro dell'Anomalia. Poi, posizionate 1 sotto ognuna di queste pedine Anomalia.

PASSO 5 PESCARE E POSIZIONARE SEGNALINI SCONOSCIUTO E NEMICI

Per prima cosa, posizionate il numero appropriato di segnalini Sconosciuto casuali negli slot indicati nella sezione Setup della Mappa del Libro delle Mappe SNZ.

Il numero di segnalini Sconosciuto è indicato al passo 5 di ogni Scenario.

Poi, pescate le carte Nemico dei tipi indicati al passo 5 dello Scenario, ad esempio:

- Mutanti: 1 carta , 1 carta , 1 carta .
- Umani: 1 carta , 1 carta .

Pescate carte Nemico fino a quando non avete trovato tutti i tipi richiesti dallo Scenario. Questi saranno i Nemici presenti in questa partita.

Ora posizionate le pedine dei Nemici richiesti negli slot indicati nel Setup della Mappa. Posizionate le restanti pedine accanto alle rispettive carte Nemico. Faranno parte della riserva dei Nemici.

Un determinato Scenario può richiedere di posizionare i Nemici negli slot Principali o Periferici. Posizionate le pedine negli slot Nemico contrassegnati come Principale o Periferico, rivolti nella direzione indicata dalle frecce.

Posizionate il numero di Nemici e specificato al passo 5 dello Scenario.

Se lo Scenario richiede di posizionare più Nemici rispetto agli slot disponibili del tipo richiesto (Principali o Periferici), i Nemici rimanenti devono essere posizionati sugli slot Nemico che non corrispondono al tipo richiesto.

Ad esempio: *Dovete schierare 1 Nemico e 6 Nemici negli slot Principali, ma avete a disposizione solo 6 slot Nemico Principali. In questa situazione, posizionate i primi sei Nemici negli slot Nemico Principali e il Nemico rimanente in uno slot Nemico Periferico a scelta.*

Se lo Scenario richiede di posizionare un numero di Nemici inferiore a quello degli slot disponibili del tipo richiesto, decidete su quali slot posizionare i Nemici e quali lasciare liberi.

Se un Nemico è coinvolto in un determinato Scenario, posizionate la sua pedina nello slot Nemico , rivolto nella direzione indicata dalla freccia.

Nota: *Alcuni Scenari richiedono di schierare tutti o alcuni Nemici in modo differente. Seguite le istruzioni fornite nel passo 5 di quello Scenario.*

Nota: *Ogni tipo di Nemico è rappresentato da un diverso numero di pedine. Se durante il setup il gioco indica di posizionare un numero di pedine Nemico superiore a quelle disponibili nella riserva, posizionatene il numero massimo disponibile.*

Nota: *Nella modalità Sopravvivenza nella Zona, tutte le 8 pedine dei Banditi (3 Banditi con Fucile, 3 Banditi con Fucile d'Assalto e 2 Banditi con Mitragliatrice) sono considerate come un unico insieme di otto pedine per la carta Bandito pescata.*

Nota: *A volte durante la partita, come risultato di alcune carte Setup, carte Evento o paragrafi, può comparire un nuovo tipo di Nemico (ad esempio, dopo aver pescato una nuova carta Nemico, posizionato altre pedine dei Nemici, ecc.). In questo caso:*

- *I Mutanti sono sempre alleati con gli altri Mutanti e ostili con gli Umani (e viceversa).*
- *Se il segnalino Fazione Nemica richiesto non è più disponibile, non posizionate alcun segnalino Fazione Nemica sulla nuova carta Nemico (quindi questi nuovi Nemici verranno attivati dalle carte Attivazione del Nemico con una frequenza minore).*

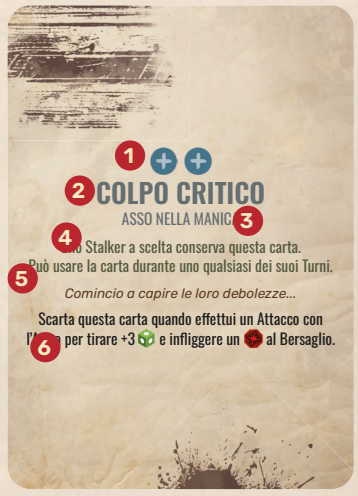
PASSO 6 POSIZIONARE SEGNALINI BOTTINO

Posizionate 2 casuali in ogni slot , come indicato nel Setup della Mappa.

Nota: La maggior parte degli Scenari richiede di posizionare 2 , in ogni slot, ma in alcuni di essi può essere richiesto di posizionarne un numero minore o maggiore. In questo caso, seguite le istruzioni fornite al Passo 6 dello Scenario.

PASSO 7 PREPARARE IL MAZZO DEGLI EVENTI

1
TORMENTA
PROLUNGATO, METE
3
4
Posizionate questa carta accanto alla Mappa.
Se è in gioco un'altra carta Meteo, scartatela.
I Nemici possono muoversi di un massimo di 2 spazi per ogni Movimento.
6
Ogni volta che uno Stalker si Muove di più di 2 spazi durante un'Azione, perde 1 PV per ogni spazio in cui si è Mosso oltre il secondo.
Ogni volta che uno Stalker posiziona il proprio segnalino Attenzione al di fuori della LdV di un Nemico, può spostarla di 1 spazio.
7
DURANTE IL PASSO INNESCHI DEL FATO:
: La tormenta sta svanendo. Scartate questa carta.
: Ogni Stalker in uno spazio Esterno perde 3PV a meno che non scarti 1 Oggetto Cibo.



1. **Modificatore di Punteggio:** Aumenta o diminuisce possibile Punteggio dello Scenario.
2. **Nome**
3. **Termini Chiave:** Definisce il tipo di effetto della carta Evento.
4. **Setup:** Istruzioni di setup aggiuntive.
5. **Testo narrativo**
6. **Regole:** Effetti dei segnalini, Azioni aggiuntive, ecc.
7. **Inneschi del Fato:** Tutti gli effetti applicati durante il passo Inneschi del Fato.

Pescate il numero necessario di carte Evento tra tutte le carte Evento Sopravvivenza nella Zona, mescolatele senza guardarle e formate un mazzo degli Eventi per questa partita.

Il numero di carte Evento corrisponde al numero di Round di gioco.

Il numero di carte Evento richiesto è indicato al passo 7 di ogni Scenario.

Nota: *Gli Eventi nella modalità Sopravvivenza nella Zona sono di diversi tipi e si comportano in modo leggermente differente tra loro (come descritto su ciascuna carta). Alcune carte Evento possono rimanere in gioco per molto tempo o addirittura in modo permanente, altre solo per 1 Round, altre hanno un effetto Istantaneo e vengono scartate immediatamente dopo la risoluzione, altre ancora vengono prese da uno Stalker e conservate come Azione speciale monouso, ecc.*

PASSO 8 SCEGLIERE GLI STALKER E L'EQUIPAGGIAMENTO

Scegliete o determinate casualmente i vostri Stalker e preparate il loro PDA come prima di una normale Missione della Campagna.

Poi, acquistate l'Equipaggiamento (Armi, Caricatori, Armature, Accessori, Reperti, Oggetti) con i fondi disponibili indicati nello Scenario scelto.

I fondi disponibili per acquistare Equipaggiamento per l'intera squadra sono sempre indicati al punto 8 di ogni Scenario.

Nota: *Nella modalità Sopravvivenza nella Zona ogni Caricatore ha un valore di 300 ₸, mentre ciascuna carta Equipaggiamento può essere acquistata per il proprio valore in ₸.*

PASSO 9 POSIZIONARE GLI STALKER SUL TABELLONE

Posizionate le miniature dei vostri Stalker negli slot indicati nel setup della Mappa.

Non sempre inizierete nello slot Inizio: a volte comincerete nel bel mezzo della Mappa, in un luogo o in una qualsiasi delle varie opzioni. Nel passo 9 di ogni Scenario troverete il punto di partenza di tale Scenario.

Nota: *Il punto di partenza degli Stalker è chiamato slot Entrata degli Stalker (e alcune carte e paragrafi possono fare riferimento a questo slot).*

Avete concluso il setup. Ora è il momento di iniziare la missione!

FINE DELLA PARTITA – VITTORIA E PUNTEGGIO

Dopo aver pescato l'ultima carta dal mazzo degli Eventi, inizia l'ultimo Round di gioco (a meno che, come risultato di un paragrafo, non vengano aggiunte ulteriori carte Evento al mazzo, prolungando così la partita). Dopo la conclusione dell'ultimo Round, la partita termina.

A questo punto, se l'Obiettivo principale dello Scenario è stato completato e sono state inoltre soddisfatte le condizioni delle carte a faccia in su accanto alla Mappa con il termine chiave Richiesta (se presenti), la partita termina con la vittoria degli Stalker.

Se invece l'Obiettivo principale dello Scenario non è stato completato e/o non è stata soddisfatta la condizione di una carta a faccia in su accanto alla Mappa con il termine chiave Richiesta, la partita termina con la sconfitta degli Stalker.

Nota: *Alcuni Scenari possono terminare con una vittoria anche se sono rimaste carte nel mazzo degli Eventi. Ogni Scenario indica le esatte condizioni di vittoria e il momento in cui questa si verifica.*

CALCOLO DEL PUNTEGGIO DOPO LA VITTORIA

Se lo desiderate, potete stabilire con maggiore precisione il livello di vittoria in una determinata partita:

- La vittoria in sé vale 20 punti.
- Aggiungete 1 punto per ogni ⊖ su ogni carta Setup, Evento e Personaggio (sopra il titolo della carta) che è stata inclusa nella partita, anche se si tratta di carte scartate (durante la partita) e di carte che non sono state pescate dal mazzo degli Eventi.
- Sottraete 1 punto per ogni ⊕ su ogni carta Setup, Evento e Personaggio che è stata inclusa nella partita, anche se si tratta di carte scartate (durante la partita) e di carte che non sono state pescate dal mazzo degli Eventi.

Dopo aver sommato i punti secondo il metodo descritto sopra, otterrete il punteggio esatto della vostra vittoria e potrete confrontarlo con i risultati delle squadre di altri giocatori o con quelli delle vostre precedenti partite.

Nota: *Se desiderate utilizzare questo sistema di conteggio dei punti vittoria, è necessario tenere da parte le carte Setup, Evento e Personaggio scartate durante la partita, in modo da averle a portata di mano durante il calcolo del punteggio.*

ULTERIORI INFORMAZIONI

REGOLE D'ORO DELLA MODALITÀ SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA

I componenti legati a una specifica Missione della Campagna che non sono stati specificamente aggiunti ai mazzi principali non sono disponibili nella modalità Sopravvivenza nella Zona (ad esempio, se avete trovato un bel Reperto in una delle Missioni ma il gioco non ha specificato che ora fa parte del mazzo dei Reperti, non potete usarlo in uno Scenario SnZ).

Ogni volta che viene richiesto di posizionare un segnalino specifico, ma nessuno di questi segnalini è disponibile nella riserva (ad esempio, sono già tutti sulla Mappa), non posizionate quel segnalino.

Nota: *Se una carta richiede di posizionare un segnalino "Questo Nemico" su un Nemico, ma quel segnalino non è disponibile nella riserva (perché è già stato posizionato in precedenza), il resto della carta è ancora valido e si applica al Nemico già contrassegnato dal segnalino "Questo Nemico".*

Promemoria: *Gli spazi Interni sono tutti gli spazi di qualsiasi Stanza. Gli spazi Esterni sono tutti gli spazi che non appartengono a nessuna Stanza.*

GIOCARE ALLA MODALITÀ SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA DURANTE LA CAMPAGNA

Se volete giocare alla modalità Sopravvivenza nella Zona mentre avete una Campagna di S.T.A.L.K.E.R. attiva, prendete nota di ciò che avete esattamente nel vostro Nascondiglio. Dopo aver concluso la partita nella modalità Sopravvivenza nella Zona potrete ripristinare facilmente il contenuto del vostro Nascondiglio e continuare la Campagna.

Ricordate che tutto ciò che accade nella modalità Sopravvivenza nella Zona non ha alcun impatto sulla Campagna.

SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA SCENARI

1] ELIMINAZIONE

In questo Scenario, la situazione è semplice: noi o loro. Dobbiamo uccidere tutti i nostri nemici e non farci uccidere, non importa quanto tempo ci vorrà.

TIPO DI SCENARIO: Caccia

(PASSO 1) PESCARE E DISPORRE UNA MAPPA

(PASSO 2) TROVARE E POSIZIONARE CARTE E SEGNALINI SPECIALI

- Nel setup di questo Scenario, non posizionate carte e segnalini Speciali.

(PASSO 3) PESCARE E POSIZIONARE 4 CARTE SETUP (E I RELATIVI SEGNALINI)

(PASSO 4) PESCARE E POSIZIONARE ANOMALIE

(PASSO 5) PESCARE E POSIZIONARE SEGNALINI SCONOSCIUTO E NEMICI

- Formate tre pile da quattro casuali e posizionatele negli slot .
  Da notare che in questo Scenario solo 4 sono posizionati in ogni pila di !
- Pescate 1 carta Nemico Mutante , 1 carta Nemico Mutante e 1 carta Nemico Mutante . Poi, a seconda del , posizionate i segnalini Fazione Nemica appropriati su una determinata carta Nemico, quindi posizionate il numero corretto di pedine dei Nemici sugli slot Nemico, a partire dagli slot Periferici:
  - Stalker Singolo: 1 Nemico, 1 Nemico, 3 Nemici
  - 2 Stalker: 1 Nemico, 1 Nemico, 5 Nemici
  - 3 Stalker: 1 Nemico, 2 Nemici, 5 Nemici
  - 4 Stalker: 1 Nemico, 3 Nemici, 6 Nemici
- La pedina del Nemico inizia nello slot Nemico Boss.

(PASSO 6) POSIZIONARE I SEGNALINI BOTTINO

- Posizionate 2 casuali in ogni slot .

(PASSO 7) PREPARARE IL MAZZO DEGLI EVENTI

- Pescate 11 - carte Evento Sopravvivenza nella Zona casuali e formate un mazzo accanto alla Mappa. Questo è il mazzo degli Eventi per questa partita.

(PASSO 8) SCEGLIERE GLI STALKER E L'EQUIPAGGIAMENTO

- In questa partita, la squadra ha a disposizione 12000 per acquistare Equipaggiamento.

(PASSO 9) POSIZIONARE GLI STALKER SUL TABELLONE

- Posizionate gli Stalker in un qualsiasi spazio entro Gittata 1 dallo slot Centro. Da notare che in questo Scenario gli Stalker NON vengono posizionati negli appositi spazi Punto di Partenza!

OBIETTIVO PRINCIPALE DELLO SCENARIO:

- **Avete perso** se al termine dell'ultimo Round è presente almeno un Nemico sulla Mappa.
- **Avete immediatamente vinto** se non è più presente alcun Nemico sulla Mappa (a prescindere dai ancora sulla Mappa).

2] RICOGNIZIONE SPECIALE

In questo Scenario dovrete eliminare tutti i mutanti che si nascondono nei loro covi sparsi nell'area. Il modo in cui raggiungere questo obiettivo, silenziosamente o ricorrendo alla brutale potenza di fuoco, dipende da voi.

TIPO DI SCENARIO: Caccia

(PASSO 1) PESCARE E DISPORRE UNA MAPPA

(PASSO 2) TROVARE E POSIZIONARE CARTE E SEGNALINI SPECIALI

- Trovate la carta Nemici Nascosti nel mazzo Speciale e posizionatela accanto alla Mappa.

(PASSO 3) PESCARE E POSIZIONARE 4 CARTE SETUP (E I RELATIVI SEGNALINI)

(PASSO 4) PESCARE E POSIZIONARE ANOMALIE

(PASSO 5) PESCARE E POSIZIONARE SEGNALINI SCONOSCIUTO E NEMICI

- Posizionate 1 casuale in ogni slot , 1 in ogni slot Nemico Principale e Periferico e 1 in ogni slot Punto di Generazione. In questo modo, dovreste quindi posizionare un totale di 17 sulla Mappa.
- Pescate 1 carta Nemico Mutante e 1 carta Nemico Mutante . Poi, a seconda del , posizionate i segnalini Fazione Nemica appropriati su una determinata carta Nemico, quindi posizionate il numero corretto di pedine dei Nemici sugli slot Nemico, a partire dagli slot Periferici:
  - Stalker Singolo: 0 Nemici, 2 Nemici
  - 2 Stalker: 0 Nemici, 3 Nemici
  - 3 Stalker: 0 Nemici, 4 Nemici
  - 4 Stalker: 0 Nemici, 5 Nemici +

(PASSO 6) POSIZIONARE I SEGNALINI BOTTINO

- Posizionate 2 casuali in ogni slot .

(PASSO 7) PREPARARE IL MAZZO DEGLI EVENTI

- Posizionate 11 - carte Evento Sopravvivenza nella Zona casuali e formate un mazzo accanto alla Mappa. Questo è il mazzo degli Eventi per questa partita.

(PASSO 8) SCEGLIERE GLI STALKER E L'EQUIPAGGIAMENTO

- In questa partita, la squadra ha a disposizione 12000 per acquistare Equipaggiamento.

(PASSO 9) POSIZIONARE GLI STALKER SUL TABELLONE

- Posizionate gli Stalker nello slot Punto di Partenza.

OBIETTIVO PRINCIPALE DELLO SCENARIO:

- **Avete perso** se al termine dell'ultimo Round non avete ancora soddisfatto le condizioni di vittoria descritte sulla carta NEMICI NASCOSTI.
- **Avete immediatamente vinto** se riuscite a soddisfare le condizioni di vittoria descritte sulla carta NEMICI NASCOSTI durante il passo Inneschi del Fato.

3] CACCIA AL BOSS

In questo Scenario avete un solo obiettivo: uccidere il leader dei mutanti! La missione ha successo se riuscite a eliminarlo e fuggire vivi. Ciò che accade ai mutanti rimanenti non ha importanza in questa missione.

TIPO DI SCENARIO: Caccia

(PASSO 1) PESCARE E DISPORRE UNA MAPPA

(PASSO 2) TROVARE E POSIZIONARE CARTE E SEGNALINI SPECIALI

- Trovate le carte USCITA e PUNTI DI GENERAZIONE nel mazzo Speciale e posizionatele accanto alla Mappa.
- Posizionate il segnalino Uscita nello slot Uscita.

(PASSO 3) PESCARE E POSIZIONARE 4 CARTE SETUP (E I RELATIVI SEGNALINI)

(PASSO 4) PESCARE E POSIZIONARE ANOMALIE

(PASSO 5) PESCARE E POSIZIONARE SEGNALINI SCONOSCIUTO E NEMICI

- Formate due pile da otto casuali e posizionatele in due slot a scelta. Da notare che in questo Scenario posizionerete sulla Mappa solo 2 (lasciate uno degli vuoto).
- Pescate 1 carta Nemico Mutante, 1 carta Nemico Mutante e 1 carta Nemico Mutante. Poi, a seconda del, posizionate i segnalini Fazione Nemica appropriati su una determinata carta Nemico, quindi posizionate il numero corretto di pedine dei Nemici sugli slot Nemico, a partire dagli slot Principali:
  - Stalker Singolo: 1 Nemico, 1 Nemico, 3 Nemici
  - 2 Stalker: 1 Nemico, 1 Nemico, 4 Nemici
  - 3 Stalker: 1 Nemico, 2 Nemici, 5 Nemici
  - 4 Stalker: 1 Nemico, 2 Nemici, 6 Nemici +
- La pedina del Nemico inizia nello slot Nemico Boss.
- Posizionate entrambi i segnalini Punto di Generazione sulla carta Nemico.

(PASSO 6) POSIZIONARE I SEGNALINI BOTTINO

- Posizionate 2 casuali in ogni slot.

(PASSO 7) PREPARARE IL MAZZO DEGLI EVENTI

- Pescate 11- carte Evento Sopravvivenza nella Zona casuali e formate un mazzo accanto alla Mappa. Questo è il mazzo degli Eventi per questa partita.

(PASSO 8) SCEGLIERE GLI STALKER E L'EQUIPAGGIAMENTO

- In questa partita, la squadra ha a disposizione 8000 + ×1000 per acquistare Equipaggiamento.

(PASSO 9) POSIZIONARE GLI STALKER SUL TABELLONE

- Posizionate gli Stalker nello slot Punto di Partenza.

OBIETTIVO PRINCIPALE DELLO SCENARIO:

- **Avete perso** se al termine dell'ultimo Round non avete ucciso il Nemico o se uno dei vostri Stalker non è riuscito a fuggire attraverso l'Uscita.
- **Avete immediatamente vinto** non appena tutti gli Stalker sono fuggiti attraverso l'Uscita dopo aver ucciso il Nemico (questo finale è descritto nel relativo Paragrafo, a cui si riferisce l'azione descritta sulla carta Uscita).

REGOLE SPECIALI:

- In questo Scenario, ogni volta che dovete risolvere la carta PUNTI DI GENERAZIONE, posizionate i Nemici generati nello spazio del Nemico. Se non è possibile posizionarli in quello spazio, posizionateli invece nello spazio disponibile più vicino al. Dopo la morte del, scartate la carta PUNTI DI GENERAZIONE.

4] CACCIA ALL'UOMO

In questo Scenario dovete recuperare ciò che vi è stato rubato. Avete trovato il nascondiglio dei ladri e ora dovete impedire la loro fuga!

TIPO DI SCENARIO: Caccia

(PASSO 1) PESCARE E DISPORRE UNA MAPPA

(PASSO 2) TROVARE E POSIZIONARE CARTE E SEGNALINI SPECIALI

- Trovate le carte INSEGUIMENTO e PUNTI DI GENERAZIONE nel mazzo Speciale e posizionatele accanto alla Mappa.
- Posizionate il segnalino Tunnel di Uscita nello slot Centro.
- Posizionate ciascun segnalino Punto di Generazione in uno slot Punto di Generazione.

(PASSO 3) PESCARE E POSIZIONARE 4 CARTE SETUP (E I RELATIVI SEGNALINI)

(PASSO 4) PESCARE E POSIZIONARE ANOMALIE

(PASSO 5) PESCARE E POSIZIONARE SEGNALINI SCONOSCIUTO E NEMICI

- In questo Scenario, non posizionate alcun nella Mappa durante il setup.
- Pescate 1 carta Nemico Umano e 1 carta Nemico Umano. Poi, a seconda del, posizionate i segnalini Fazione Nemica appropriati su una determinata carta Nemico, quindi posizionate il numero corretto di pedine dei Nemici sugli slot Nemico, a partire dagli slot Periferici:
  - Stalker Singolo: 1 Nemico, 5 Nemici
  - 2 Stalker: 2 Nemici, 6 Nemici
  - 3 Stalker: 3 Nemici, 7 Nemici +
  - 4 Stalker: 4 Nemici, 8 Nemici +
- Risolvete la sezione Setup della carta INSEGUIMENTO.

(PASSO 6) POSIZIONARE I SEGNALINI BOTTINO

- In questo Scenario, posizionate 1 casuale in ogni slot.

(PASSO 7) PREPARARE IL MAZZO DEGLI EVENTI

- Pescate 7 carte Evento Sopravvivenza nella Zona casuali e formate un mazzo accanto alla Mappa. Questo è il mazzo degli Eventi per questa partita.

(PASSO 8) SCEGLIERE GLI STALKER E L'EQUIPAGGIAMENTO

- In questa partita, la squadra ha a disposizione 5000 per acquistare Equipaggiamento.

(PASSO 9) POSIZIONARE GLI STALKER SUL TABELLONE

- Posizionate gli Stalker nello slot Punto di Partenza.

OBIETTIVO PRINCIPALE DELLO SCENARIO:

- **Avete immediatamente perso** non appena almeno due ladri riescono a fuggire (questa condizione è descritta in dettaglio sulla carta INSEGUIMENTO).
- **Avete immediatamente vinto** se non sono più presenti pedine dei Nemici sulla Mappa e nessun Nemico è riuscito a fuggire attraverso il Tunnel di Uscita.
- **Avete vinto** se, dopo l'ultimo Round, non più di 1 Nemico è riuscito a fuggire attraverso il Tunnel di Uscita.

REGOLE SPECIALI:

Nota: *Se il Nemico con il segnalino Fuga è in possesso di un durante il passo Inneschi del Fato, NON si muoverà.*

5] ESPLORAZIONE

In questo Scenario, il vostro compito è solo quello di esplorare. Dovete controllare l'area con molta attenzione e poi fuggire. Non è necessario prendere parte a qualche combattimento.

TIPO DI SCENARIO: Saccheggio

(PASSO 1) PESCARE E DISPORRE UNA MAPPA

(PASSO 2) TROVARE E POSIZIONARE CARTE E SEGNALINI SPECIALI

- Trovate le carte USCITA e PUNTI DI GENERAZIONE nel mazzo Speciale e posizionatele accanto alla Mappa.
- Posizionate il segnalino Uscita nello slot Uscita.
- Posizionate ciascun segnalino Punto di Generazione in uno slot Punto di Generazione.

(PASSO 3) PESCARE E POSIZIONARE 4 CARTE SETUP (E I RELATIVI SEGNALINI)

- Se avete pescato la carta SPAZIO APERTO CIRCOSTANTE, scartatela e pescartene una nuova.

(PASSO 4) PESCARE E POSIZIONARE ANOMALIE

(PASSO 5) PESCARE E POSIZIONARE SEGNALINI SCONOSCIUTO E NEMICI

- Formate tre pile da otto casuali e posizionatele negli slot .
- Pescate 1 carta Nemico Umano e 1 carta Nemico Umano . Poi a seconda del , posizionate i segnalini Fazione Nemica appropriati su una determinata carta Nemico, quindi posizionate il numero corretto di pedine dei Nemici sugli slot Nemico, a partire dagli slot Periferici:
  - Stalker Singolo: 1 Nemico , 5 Nemici
  - 2 Stalker: 1 Nemici , 6 Nemici
  - 3 Stalker: 2 Nemici , 7 Nemici
  - 4 Stalker: 2 Nemici , 8 Nemici

(PASSO 6) POSIZIONARE I SEGNALINI BOTTINO

- In questo Scenario, posizionate 1 casuale in ogni slot . Poi, posizionate ×3 negli slot in modo che siano distribuiti il più uniformemente possibile.

(PASSO 7) PREPARARE IL MAZZO DEGLI EVENTI

- Pescate 12 - carte Evento Sopravvivenza nella Zona casuali (se giocate da soli, aggiungete 1 carta Evento in più!) e formate un mazzo accanto alla Mappa. Questo è il mazzo degli Eventi per questa partita.

(PASSO 8) SCEGLIERE GLI STALKER E L'EQUIPAGGIAMENTO

- In questa partita, la squadra ha a disposizione 5000 per acquistare Equipaggiamento.

(PASSO 9) POSIZIONARE GLI STALKER SUL TABELLONE

- Posizionate gli Stalker nello slot Punto di Partenza.

OBIETTIVO PRINCIPALE DELLO SCENARIO:

- **Avete perso** se dopo l'ultimo Round è ancora presente almeno un a faccia in giù sulla Mappa, oppure se uno dei vostri Stalker non è riuscito a fuggire attraverso l'Uscita.
- **Avete immediatamente vinto** non appena tutti gli Stalker sono fuggiti attraverso l'Uscita e non c'è più alcun a faccia in giù sulla Mappa (questo finale è descritto nel relativo Paragrafo, a cui si riferisce l'Azione descritta sulla carta Uscita).

REGOLE SPECIALI:

- In questo Scenario, sono a faccia in giù sulla Mappa solo i posizionati durante il setup. Se durante la partita compaiono nuovi sulla Mappa, posizionateli sempre a faccia in su.

6] RACCOLTA DI RIFORNIMENTI

In questo Scenario dovete raccogliere il maggior numero possibile di oggetti di valore. Ricordate che i Reperti sono solitamente i più preziosi. Tuttavia, potete guadagnare una bella somma di denaro anche raccogliendo bottino da tutta l'area, compreso quello trasportato dai Nemici. Sfortunatamente, questa volta partirete con le tasche quasi vuote.

TIPO DI SCENARIO: Saccheggio

(PASSO 1) PESCARE E DISPORRE UNA MAPPA

(PASSO 2) TROVARE E POSIZIONARE CARTE E SEGNALINI SPECIALI

- Trovate le carte USCITA e PUNTI DI GENERAZIONE nel mazzo Speciale e posizionatele accanto alla Mappa.
- Posizionate il segnalino Uscita nello slot Uscita.
- Posizionate ciascun segnalino Punto di Generazione in uno slot Punto di Generazione.

(PASSO 3) PESCARE E POSIZIONARE 4 CARTE SETUP (E I RELATIVI SEGNALINI)

- Se avete pescato la carta SPAZIO APERTO CIRCOSTANTE, scartatela e pescartene una nuova.

(PASSO 4) PESCARE E POSIZIONARE ANOMALIE

- Se avete pescato un'Anomalia Mobile, scartatela e pescartene una nuova.

(PASSO 5) PESCARE E POSIZIONARE SEGNALINI SCONOSCIUTO E NEMICI

- Formate tre pile da otto casuali e posizionatele negli slot .
- Pescate 1 carta Nemico Mutante , 1 carta Nemico Mutante e 1 carta Nemico Mutante. Poi, a seconda del , posizionate i segnalini Fazione Nemica appropriati su una determinata carta Nemico, quindi posizionate il numero corretto di pedine dei Nemici sugli slot Nemico, a partire dagli slot Periferici:
  - Stalker Singolo: 1 Nemico , 1 Nemico , 2 Nemici
  - 2 Stalker: 1 Nemico , 1 Nemico , 3 Nemici
  - 3 Stalker: 1 Nemico , 2 Nemici , 4 Nemici +
  - 4 Stalker: 1 Nemico , 2 Nemici , 5 Nemici +
- La pedina del Nemico inizia nello slot Nemico Boss.

(PASSO 6) POSIZIONARE I SEGNALINI BOTTINO

- In questo Scenario, posizionate 3 (anziché 2) in ogni slot .

(PASSO 7) PREPARARE IL MAZZO DEGLI EVENTI

- Pescate 10 carte Evento Sopravvivenza nella Zona casuali e formate un mazzo accanto alla Mappa. Questo è il mazzo degli Eventi per questa partita.

(PASSO 8) SCEGLIERE GLI STALKER E L'EQUIPAGGIAMENTO

- In questa partita, la squadra ha a disposizione 5000 per acquistare Equipaggiamento.

(PASSO 9) POSIZIONARE GLI STALKER SUL TABELLONE

- Posizionate gli Stalker in un qualsiasi spazio entro Gittata 1 dallo slot Centro. Da notare che in questo Scenario gli Stalker NON vengono posizionati negli appositi spazi Punto di Partenza!

OBIETTIVO PRINCIPALE DELLO SCENARIO:

- **Avete perso** se al termine dell'ultimo Round non siete riusciti a raccogliere rifornimenti per un valore totale di 12000 + ×3000 (compreso ciò che rimane dall'Equipaggiamento iniziale).
- **Avete immediatamente vinto** non appena tutti gli Stalker sono fuggiti attraverso l'Uscita dopo aver raccolto rifornimenti per un valore totale di 12000 + ×3000 (compreso ciò che rimane dall'Equipaggiamento iniziale). Questo finale è descritto nel relativo Paragrafo, a cui si riferisce l'Azione descritta sulla carta Uscita.
- **Avete vinto** se dopo l'ultimo Round avete raccolto rifornimenti per un valore totale di 12000 + ×3000 (compreso ciò che rimane dall'Equipaggiamento iniziale).
- Inoltre, per ogni 1000 di valore aggiuntivo in rifornimenti raccolti oltre il limite richiesto, aggiungete 1 punto al vostro punteggio per questo Scenario.

REGOLE SPECIALI:

- In questo Scenario, in qualsiasi momento, uno Stalker può scartare qualsiasi rifornimento dal proprio Equipaggiamento (senza usarlo): posizionate tali rifornimenti scartati in una pila separata. Il loro valore sarà compreso nel risultato finale nel momento in cui calcolerete il valore totale dei rifornimenti raccolti.

7] MISSIONE SEGRETA

In questo Scenario dovete raggiungere un luogo sorvegliato, forzare una porta blindata, rubare documenti segreti e infine fuggire. Sta a voi decidere se combattere o agire in modo furtivo.

TIPO DI SCENARIO: Missione

(PASSO 1) PESCARE E DISPORRE UNA MAPPA

(PASSO 2) TROVARE E POSIZIONARE CARTE E SEGNALINI SPECIALI

- Posizionate il segnalino Materiale Segreto nello slot Centro.
- Trovate le carte PORTA BLINDATA, USCITA, PUNTI DI GENERAZIONE e IMPEGNATO nel mazzo Speciale e posizionatele accanto alla Mappa.
- Posizionate il segnalino Porta Blindata in una Porta a vostra scelta della Stanza con lo slot Centro.
- Inoltre, se questa Stanza ha delle Finestre o altre Porte, posizionate 1 segnalino Macerie su ogni Finestra e altra Porta di questa Stanza. Poi, su ognuno di questi segnalini Macerie, posizionate 1■: questo significa che le Finestre e le Porte ostruite dalle Macerie con ■ non possono essere aperte IN NESSUN MODO in questo Scenario. Esiste una sola via d'accesso a questa Stanza: attraverso la Porta Blindata (a meno che in qualche modo non riusciate a creare una breccia in uno dei muri durante la partita).
- Posizionate il segnalino Uscita nello slot Uscita.
- Posizionate ciascun segnalino Punto di Generazione in uno slot Punto di Generazione.
- Posizionate il segnalino Impegnato in un qualsiasi spazio della Stanza con lo slot Centro.

(PASSO 3) PESCARE E POSIZIONARE 4 CARTE SETUP (E I RELATIVI SEGNALINI)

- Se la carta Setup che avete pescato dovesse aprire immediatamente un passaggio verso la Stanza con la Porta Blindata, scartatela e pescatene un'altra.

(PASSO 4) PESCARE E POSIZIONARE ANOMALIE

(PASSO 5) PESCARE E POSIZIONARE SEGNALINI SCONOSCIUTO E NEMICI

- Formate tre pile da otto casuali e posizionatele negli slot .
- Pescate 1 carta Nemico Umano e 1 carta Nemico Umano . Poi, a seconda del , posizionate i segnalini Fazione Nemica appropriati su una determinata carta Nemico, quindi posizionate il numero corretto di pedine dei Nemici sugli slot Nemico, a partire dagli slot Principali:
  - Stalker Singolo: 1 Nemico , 4 Nemici
  - 2 Stalker: 1 Nemico , 5 Nemici
  - 3 Stalker: 1 Nemico , 7 Nemici
  - 4 Stalker: 1 Nemico , 8 Nemici +
- Posizionate 1 pedina Nemico aggiuntiva sul segnalino Impegnato (rivolta verso il segnalino Porta Blindata).

(PASSO 6) POSIZIONARE I SEGNALINI BOTTINO

- Posizionate 2 casuali in ogni slot .

(PASSO 7) PREPARARE IL MAZZO DEGLI EVENTI

- Pescate 7 carte Evento Sopravvivenza nella Zona casuali e formate un mazzo accanto alla Mappa. Questo è il mazzo degli Eventi per questa partita.

(PASSO 8) SCEGLIERE GLI STALKER E L'EQUIPAGGIAMENTO

- In questa partita, la squadra ha a disposizione 12000 per acquistare Equipaggiamento.

(PASSO 9) POSIZIONARE GLI STALKER SUL TABELLONE

- Posizionate gli Stalker nello slot Punto di Partenza.

OBIETTIVO PRINCIPALE DELLO SCENARIO:

- **Avete perso** se al termine dell'ultimo Round non siete in possesso del segnalino Materiale Segreto, oppure se uno dei vostri Stalker non è riuscito a fuggire attraverso l'Uscita.
- **Avete immediatamente vinto** non appena tutti gli Stalker sono fuggiti attraverso l'Uscita e sono in possesso del segnalino Materiale Segreto (questo finale è descritto nel relativo Paragrafo, a cui si riferisce l'Azione descritta sulla carta Uscita).

REGOLE SPECIALI:

- Il segnalino Materiale Segreto si può raccogliere nello stesso modo di un .
- Il segnalino Materiale Segreto non occupa alcuno spazio nello Zaino.

8] FUGA

In questo scenario inizierete praticamente senza nulla: niente armi, niente munizioni, niente equipaggiamento! Dovete liberarvi dalla prigionia: raggiungete in qualche modo la stanza chiusa e fuggite attraverso un tunnel, il più lontano possibile dai vostri persecutori.

TIPO DI SCENARIO: Missione

(PASSO 1) PESCARE E DISPORRE UNA MAPPA

(PASSO 2) TROVARE E POSIZIONARE CARTE E SEGNALINI SPECIALI

- Trovate le carte USCITA, PORTA BLOCCATA, PUNTI DI GENERAZIONE e IMPEGNATO nel mazzo Speciale e posizionatele accanto alla Mappa.
- Posizionate il segnalino Uscita nello slot Centro. Da notare che in questo Scenario il segnalino Uscita NON viene posizionato nell'apposito slot Uscita!
- Posizionate il segnalino Porta Bloccata sulla porta della Stanza con lo slot Centro.
- Inoltre, se in questa Stanza sono presenti Finestre o altre Porte, posizionate 1 segnalino Macerie su ogni Finestra e altra Porta di questa Stanza. Poi, su ognuno di questi segnalini Macerie, posizionate 1■: questo significa che le Finestre e le Porte ostruite dalle Macerie con ■ non possono essere aperte IN NESSUN MODO in questo Scenario. Esiste una sola via d'accesso a questa Stanza: attraverso la Porta Bloccata (a meno che in qualche modo non riusciate a creare una breccia in uno dei muri durante la partita).
- Posizionate ciascun segnalino Punto di Generazione in uno slot Punto di Generazione.
- Posizionate il segnalino Impegnato in un qualsiasi spazio della Stanza con lo slot Centro.

(PASSO 3) PESCARE E POSIZIONARE 4 CARTE SETUP (E I RELATIVI SEGNALINI)

- In questo Scenario, se pescate una carta con il termine chiave Richiesta durante il setup, scartarla e pescarne un'altra.

(PASSO 4) PESCARE E POSIZIONARE ANOMALIE

(PASSO 5) PESCARE E POSIZIONARE SEGNALINI SCONOSCIUTO E NEMICI

- Formate tre pile da otto casuali e posizionatele negli slot .
- Pescate 1 carta Nemico Umano e 1 carta Nemico Umano . Poi, a seconda del , posizionate i segnalini Fazione Nemica appropriati su una determinata carta Nemico, quindi posizionate il numero corretto di pedine dei Nemici sugli slot Nemico, a partire dagli slot Principali:
  - Stalker Singolo: 1 Nemico , 4 Nemici
  - 2 Stalker: 1 Nemico , 5 Nemici
  - 3 Stalker: 1 Nemico , 7 Nemici
  - 4 Stalker: 1 Nemico , 8 Nemici +
- Posizionate 1 pedina Nemico aggiuntiva sul segnalino Impegnato (rivolta verso il segnalino Porta Bloccata).

(PASSO 6) POSIZIONARE I SEGNALINI BOTTINO

- Posizionate 2 casuali in ogni slot .

(PASSO 7) PREPARARE IL MAZZO DEGLI EVENTI

- Pescate 11 - carte Evento Sopravvivenza nella Zona casuali e formate un mazzo accanto alla Mappa. Questo è il mazzo degli Eventi per questa partita.

(PASSO 8) SCEGLIERE GLI STALKER E L'EQUIPAGGIAMENTO

- In questo scenario non potete acquistare alcun Equipaggiamento durante il setup. Inizierete solo con la Giacca di Pelle (e il coltello, che potete usare con l'Azione Base). È quindi consigliabile trovare qualcosa di valore il prima possibile, oltre a qualche arma!

(PASSO 9) POSIZIONARE GLI STALKER SUL TABELLONE

- Posizionate gli Stalker nello slot Punto di Partenza.

OBIETTIVO PRINCIPALE DELLO SCENARIO:

- **Avete perso** se al termine dell'ultimo Round un qualsiasi Stalker non è riuscito a fuggire attraverso l'Uscita.
- **Avete immediatamente vinto** non appena tutti gli Stalker sono fuggiti attraverso l'Uscita (questo finale è descritto nel relativo Paragrafo, a cui si riferisce l'Azione descritta sulla carta Uscita).

REGOLE SPECIALI:

- In questo Scenario, ogni volta che un Nemico umano ucciso lascia cadere un , posizionate 1 ■ su quel segnalino. Quando raccogliete un con un ■, pescate anche 1 carta Arma casuale. Quest'arma è completamente carica.
- In questo Scenario non potete usare l'Azione descritta della carta Uscita se è presente un Nemico entro Gittata 1 dal segnalino Uscita. Per ricordare ciò, posizionate un ■ sul segnalino Uscita.

9] ASSALTO FRONTALE

In questo scenario dovete sopravvivere a molteplici Round, difendendovi da ondate di nemici provenienti da nord. Inoltre, dovete proteggere una preziosa antenna radar, poiché i nemici concentreranno i loro attacchi su di essa.

TIPO DI SCENARIO: Difesa

(PASSO 1) PESCARE E DISPORRE UNA MAPPA

(PASSO 2) TROVARE E POSIZIONARE CARTE E SEGNALINI SPECIALI

- Trovate le carte INSTALLAZIONE e PUNTI DI GENERAZIONE nel mazzo Speciale e posizionatele accanto alla Mappa.
- Posizionate il segnalino Installazione nello slot Centro. Per non dimenticare che i Nemici hanno Attenzione Elevata nei confronti del segnalino Installazione, posizionate su di esso un segnalino Attenzione Elevata dalla riserva di segnalini Sopravvivenza nella Zona.
- ***Nota:*** *Il movimento dei Nemici innescato dalla carta Installazione non è considerato un'Attivazione del Nemico, quindi i Nemici con un effettuano normalmente questo movimento.*
- Posizionate i segnalini Punto di Generazione in due spazi diversi a scelta contrassegnati come Bordo Superiore della Mappa. Da notare che in questo Scenario i Punti di Generazione NON vengono posizionati negli appositi slot Punto di Generazione!

(PASSO 3) PESCARE E POSIZIONARE 4 CARTE SETUP (E I RELATIVI SEGNALINI)

- Se dopo aver pescato le prime tre carte dal mazzo Setup, nessuna di esse ha il termine chiave Richiesta, controllare le carte successive del mazzo Setup fino a trovare la prima con il termine chiave Richiesta: pescate questa carta come quarta.

(PASSO 4) PESCARE E POSIZIONARE ANOMALIE

(PASSO 5) PESCARE E POSIZIONARE SEGNALINI SCONOSCIUTO E NEMICI

- Rimuovete 3 segnalini dalla riserva di .
- Formate tre pile da sette casuali e posizionatele in tre spazi differenti a scelta lungo il Bordo Superiore della Mappa (evidenziato in rosa). Da notare che in questo Scenario i NON vengono posizionati nei loro appositi slot !
- Pescate 1 carta Nemico Umano e 1 carta Nemico Umano . Poi, a seconda del , posizionate i segnalini Fazione Nemica appropriati su una determinata carta Nemico, quindi posizionate il numero corretto di pedine dei Nemici in qualsiasi degli spazi lungo il Bordo Superiore della Mappa:
  - Stalker Singolo: 1 Nemico , 4 Nemici
  - 2 Stalker: 1 Nemico , 5 Nemici
  - 3 Stalker: 2 Nemici , 6 Nemici
  - 4 Stalker: 3 Nemici , 7 Nemici
- Tutte le pedine dei Nemici iniziano rivolte verso il centro della Mappa. Da notare che in questo Scenario le pedine dei Nemici NON sono posizionate negli slot Nemico dedicati!

(PASSO 6) POSIZIONARE I SEGNALINI BOTTINO

- Posizionate 2 casuali in ogni slot .

(PASSO 7) PREPARARE IL MAZZO DEGLI EVENTI

- Pescate 8 carte Evento Sopravvivenza nella Zona casuali e formate un mazzo accanto alla Mappa. Questo è il mazzo degli Eventi per questa partita.

(PASSO 8) SCEGLIERE GLI STALKER E L'EQUIPAGGIAMENTO

- In questa partita, la squadra ha a disposizione 12000 per acquistare Equipaggiamento.

(PASSO 9) POSIZIONARE GLI STALKER SUL TABELLONE

- Posizionate gli Stalker in un qualsiasi spazio entro Gittata 1 dallo slot Centro. Da notare che in questo Scenario gli Stalker NON vengono posizionati negli appositi spazi Punto di Partenza!

OBIETTIVO PRINCIPALE DELLO SCENARIO:

- **Avete immediatamente perso** se l'Installazione viene distrutta.
- **Avete immediatamente vinto** se sulla Mappa non sono più presenti Nemici né e l'Installazione non è stata distrutta.
- **Avete vinto** se sopravvivete fino al termine dell'ultimo Round e l'Installazione non è stata distrutta.

REGOLE SPECIALI:

- In questo Scenario dovete risolvere SEMPRE 1 da ogni pila di nel passo Inneschi del Destino, e non solamente quando il risultato è . Per ricordarlo, posizionate 1 inutilizzato sulla Carta AIUTO ORDINE DEL ROUND DI GIOCO SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA.

10] CIRCONDATI

In questo scenario dovrete sopravvivere a numerosi round, circondati da nemici mutanti furiosi. Fortunatamente, siete ben armati fin dall'inizio. Inoltre, dovete difendere l'Installazione di un centro di ricerca perché i mutanti vogliono distruggerlo a tutti i costi.

TIPO DI SCENARIO: Difesa

(PASSO 1) PESCARE E DISPORRE UNA MAPPA

(PASSO 2) TROVARE E POSIZIONARE CARTE E SEGNALINI SPECIALI

- Trovate le carte INSTALLAZIONE e PUNTI DI GENERAZIONE nel mazzo Speciale e posizionatele accanto alla Mappa.
- Posizionate il segnalino Installazione in uno spazio qualsiasi, purché non sia un luogo completamente isolato dal resto della Mappa. Per non dimenticare che i Nemici hanno Attenzione Elevata nei confronti del segnalino Installazione, posizionate su di esso un segnalino Attenzione Elevata dalla riserva di segnalini Sopravvivenza nella Zona.
- ***Nota:*** *Il movimento dei Nemici innescato dalla carta Installazione non è considerato un'Attivazione del Nemico, quindi i Nemici con un effettuano normalmente questo movimento.*
- Posizionate ciascun segnalino Punto di Generazione in uno slot Punto di Generazione.

(PASSO 3) PESCARE E POSIZIONARE 4 CARTE SETUP (E I RELATIVI SEGNALINI)

(PASSO 4) PESCARE E POSIZIONARE ANOMALIE

(PASSO 5) PESCARE E POSIZIONARE SEGNALINI SCONOSCIUTO E NEMICI

- Rimuovete 3 segnalini dalla riserva di .
- Formate tre pile da sette casuali e posizionatele negli slot .
- Pescate 1 carta Nemico Mutante , 1 carta Nemico Mutante e 1 carta Nemico Mutante . Poi, a seconda del , posizionate i segnalini Fazione Nemica appropriati su una determinata carta Nemico, quindi posizionate il numero corretto di pedine dei Nemici sugli slot Nemico, a partire dagli slot Periferici:
  - Stalker Singolo: 1 Nemico , 1 Nemico , 3 Nemici
  - 2 Stalker: 1 Nemico , 1 Nemico , 4 Nemici
  - 3 Stalker: 1 Nemico , 2 Nemici , 4 Nemici
  - 4 Stalker: 1 Nemico , 2 Nemici , 5 Nemici +
- La pedina del Nemico inizia nello slot Nemico Boss.

(PASSO 6) POSIZIONARE I SEGNALINI BOTTINO

- Posizionate 2 casuali in ogni slot .

(PASSO 7) PREPARARE IL MAZZO DEGLI EVENTI

- Pescate 9 carte Evento Sopravvivenza nella Zona casuali e formate un mazzo accanto alla Mappa. Questo è il mazzo degli Eventi per questa partita.

(PASSO 8) SCEGLIERE GLI STALKER E L'EQUIPAGGIAMENTO

- In questa partita, la squadra ha a disposizione 25000 per acquistare Equipaggiamento.

(PASSO 9) POSIZIONARE GLI STALKER SUL TABELLONE

- Posizionate gli Stalker in un qualsiasi spazio entro Gittata 1 dallo spazio contenente il segnalino Installazione. Da notare che in questo Scenario gli Stalker NON vengono posizionati negli appositi spazi Punto di Partenza!

OBIETTIVO PRINCIPALE DELLO SCENARIO:

- Avete immediatamente perso se l'Installazione viene distrutta.
- Avete immediatamente vinto se sulla Mappa non sono più presenti Nemici né e l'Installazione non è stata distrutta.
- Avete vinto se sopravvivete fino al termine dell'ultimo Round e l'Installazione non è stata distrutta.

REGOLE SPECIALI:

- In questo Scenario dovete risolvere SEMPRE 1 da ogni pila di nel passo Inneschi del Destino, e non solamente quando il risultato è . Per ricordarlo, posizionate 1 inutilizzato sulla Carta AIUTO ORDINE DEL ROUND DI GIOCO SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA.

SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA PARAGRAFI

001 *L'aria vortica, creando un turbine scuro che colpisce il bersaglio e lo scaraventa via come una bambola di pezza.*

Muovi il Nemico bersaglio lungo la LdV del tuo sparo finché non colpisce un Muro o il bordo della Mappa. Il Nemico bersaglio subisce un e un .

Scarta questo Oggetto.

002 *L'aria inizia a luccicare in modo strano e le pareti della conduttura diventano via via più trasparenti. Puoi vedere sempre di più l'area circostante. E sempre più dettagli precedentemente nascosti.*

Puoi girare a faccia in su fino a 5 e sulla Mappa (senza risolverli).

Quindi, posiziona il tuo Stalker nello slot Punto di Partenza e subisci un .

003 *Nel seminterrato c'è un deposito di munizioni.*

Ogni Stalker all'interno del Bunker può ottenere fino a 2 Caricatori a scelta.

004 *Ratti mutanti!*

Subisci 6 (è consentito il tiro di Difesa).

005 *Qualcosa ringhia nell'oscurità, rimanendo nascosto. È così sinistro da farti accapponare la pelle.*

Scegli cosa fare:

- ◊ **Spara in quella direzione:** Scarta 1, 2 o 3 dall'Arma attualmente equipaggiata e posiziona il tuo segnalino nello spazio in cui ti trovi, poi leggi il paragrafo **284**.
- ◊ **Lancia qualcosa in quella direzione:** Scarta 1 Oggetto e leggi il paragrafo **133**.
- ◊ **Cerca di fuggire:** Stabilisci quanto sforzo hai impiegato: decidi se perdere 1, 2 o 3 PV. Poi, leggi il paragrafo **089**.
- ◊ **Attendi:** Leggi il paragrafo **320**.

006 *Il vostro contatore Geiger emette subito una serie frenetica di suoni acuti, segnalando le potenti radiazioni provenienti dalla camera allagata. Il vostro istinto vi invita alla cautela: la calma apparente dell'acqua nasconde una minaccia letale e invisibile.*

Posizionate un segnalino Radiazioni sulla Mappa in ogni spazio della Stanza Allagata (se disponibili).

Se uno Stalker si trova nella Stanza Allagata, aumenta immediatamente di 6 il suo dosaggio di Radiazioni.

Trovate la carta Cadavere nel mazzo Setup (se disponibile) e posizionatela accanto alla Mappa.

Quindi, posizionate il segnalino Cadavere in un qualsiasi spazio della Stanza Allagata.

009 *Vedi un'armatura nuova di zecca sullo scaffale.*

Ottieni 1 Armatura di Livello III.

012 *È più grande di quanto immaginassi! Gli stretti corridoi di cemento si intrecciano e ti ritrovi a vagare nel buio. Finalmente trovi una via d'uscita... e anche qualcos'altro!*

Ottieni 1 Oggetto. Poi, posiziona il tuo Stalker in un qualsiasi spazio Interno a Gittata 4+ dal segnalino Entrata Buia.

014 *Mr. Ratto vede e sente molte cose. A volte condivide persino i pettegolezzi.*

Puoi guardare la carta Evento in cima al mazzo. Poi, rimettila al suo posto.

017 *Un improvviso schiocco riecheggia nell'aria quando il proiettile di un cecchino trova il suo bersaglio. Dopo un istante, un nemico cade a terra, messo a tacere prima che possa emettere un suono di angoscia.*

Lo Stalker Leader sceglie 1 Nemico o in un qualsiasi spazio Esterno. Quel Nemico muore.

020 *Colto da un'improvvisa allucinazione, ti convinci di essere qualcun altro. Questa illusione ti confonde, interrompendo momentaneamente la tua presa sulla realtà.*

Sostituisci la tua attuale carta Stalker con una nuova pescata di quelle non utilizzate. Tutte le carte Equipaggiamento, gli status, ecc. restano invariati. Se lo desideri, puoi scambiare la miniatura dello Stalker con una nuova.

Se una delle tue risorse (ad esempio le Munizioni dell'Arma o i PV) supera il limite dello Stalker appena pescato, devi scartare le risorse in eccesso.

023 *Ci sono momenti in cui è necessario un aiuto rapido. L'opportunità è sfumata e vi ritrovate a sperare segretamente che il karma non vi raggiunga.*

Scartate la carta Richiesta d'Aiuto.

025 *Fatto! È stato facile.*

Scartate la pedina del Nemico contrassegnata con il segnalino Bersaglio.

Quindi, posizionate la pedina di Miss Vulture in un qualsiasi spazio entro Gittata 1 dal Nemico Bersaglio ucciso e fuori dalla LdV dei Nemici. Se ciò non è possibile, rimuovete Miss Vulture dal gioco.

028 *Finalmente il motore singhiozza e il veicolo riprende vita!*

Posiziona il tuo segnalino nello spazio in cui ti trovi.

Muovi il segnalino Veicolo in avanti finché non raggiunge un Muro, un Terreno Invalicabile o il bordo della Mappa. Smetterà di muoversi non appena toccherà uno di questi elementi.

Se passa attraverso qualsiasi Entità sul suo percorso:

Stalker: Si Muovono di 1 spazio al di fuori della sua traiettoria, poi:

- Subiscono un e .

OPPURE

- Subiscono 12 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Si Muovono di 1 spazio al di fuori della sua traiettoria, poi subiscono un , e una Ferita Pesante.

030 *Il gorgoglio diminuisce di intensità fino a cessare del tutto. Il Dispositivo Stordente diventa silenzioso in modo preoccupante.*

Rimuovi un da tutti gli Stalker e i Nemici entro Gittata 4 dal Dispositivo Stordente.

Poi, posiziona un sulla carta Dispositivo Stordente: il dispositivo si è inceppato e deve essere riparato prima di poterlo usare di nuovo.

032 *La furia sul volto dell'Izlom lo rende quasi umano. La figura ingobbita si muove con una rapidità sorprendente per le sue membra deformi e ti afferra in una potente morsa.*

Se più Stalker soddisfano le condizioni di questo paragrafo, sceglietene uno.

Posiziona il tuo Stalker nello spazio dell'Izlom.

Puoi provare a liberarti dalla morsa: tira 1 . Puoi aggiungere fino a 2 a questo tiro, perdendo 2PV per ogni aggiunto. Se ottieni almeno 3★, riesci a liberarti. Altrimenti, perdi 8PV, scarti un e subisci un .

034 *Alcuni documenti senza valore e...*

Ottieni 10000 . Scarta il segnalino Cassaforte e la relativa carta.

036 *Era uno stalker. Uno di noi...*

Ottieni 1 Bottino Unico, 2 Reperti e 1 Armatura. Scarta il segnalino Cadavere e la relativa carta.

038 *È una buona idea? Questo relitto è quasi fosforescente a causa delle radiazioni!*

Tira il :

- : Ottieni 1 Oggetto (se questa è la prima Azione "Cerca" nel Relitto Radioattivo durante questa partita, ottieni invece 1 Bottino Unico).
- : Posiziona 1 sull'Arma attualmente equipaggiata (non può superare la sua capacità massima di Munizioni).
- , : Ottieni 1 .

040 *Questo temibile nemico lancia un urlo di sfida e si scaglia contro di voi, diventando sempre più veloce dopo ognuno dei suoi fragorosi passi.*

Il Nemico si muove fino a verso lo Stalker più vicino in LdV.

Questo Movimento non può essere interrotto, a meno che uno Stalker non venga a trovarsi a Gittata 1 dal . Se uno Stalker viene a trovarsi a Gittata 1 dal , il si gira verso quello Stalker e si Muove fino al suo valore di (questo Movimento non può essere interrotto). Muovete quello Stalker e il in modo che finiscano nello stesso spazio. Durante questo Movimento, effettuate il tiro per l'Attivazione delle Anomalie solo una volta per ogni Anomalia (poiché lo Stalker è trascinato dal Nemico), ma applicate i loro effetti sia allo Stalker che al Nemico.

Dopo aver risolto il Movimento, lo Stalker aumenta il suo dosaggio di Radiazioni del valore più alto tra gli spazi attraversati.

Poi, lo Stalker perde tutti i suoi PV rimanenti (se questo ha fatto scendere i suoi PV a 0, subisce una Lesione Critica).

042 *Una cassa aperta con cura rivela un vasto assortimento di tesori.*

Scarta un qualsiasi numero di . Poi, scarta il segnalino Cassa e tira il :

- : Leggi il paragrafo **121**.
- : Leggi il paragrafo **099**.
- : Subisci 10 (è consentito il tiro di Difesa). Durante il tiro di Difesa, puoi tirare aggiuntivi pari al numero di scartati prima di aver tirato il . Ottieni 1 Reperto, 1 Arma, 1 Oggetto e 2000 .
- : Subisci 10 (è consentito il tiro di Difesa). Durante il tiro Difesa, puoi tirare aggiuntivi pari al numero di scartati prima di aver tirato il . Ottieni 1 Reperto, 2 Oggetti e 1000 .

044 *Uff, siete riusciti a scappare! I nemici sono rimasti molto indietro. Ora siete finalmente al sicuro.*

Ora controllate se avete soddisfatto tutte le condizioni di Vittoria di questo Scenario. In caso affermativo, la partita termina con la vostra Vittoria. Altrimenti, avete perso.

047 *Che sfortuna! Il destino ha colpito Goga, il quale non è riuscito a evitare un attacco furtivo.*

Scartate la pedina di Goga e la relativa carta dal gioco.

050 *L'aria inizia a increspersi e a scintillare. Uno strano oggetto luminoso fluttua davanti a te all'altezza della tua testa, ondeggiando leggermente.*

Scegli cosa fare:

- ◊ **Lo prendi:** Leggi il paragrafo **141**.
- ◊ **Lo lasci stare:** Leggi il paragrafo **176**.

052 *Cerchi qualcosa di utile nell'officina.*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo 224.
- : Ottieni 1 Accessorio. Contrassegna la carta Officina con . Non è più possibile utilizzare l'Azione Cerca.
- : Ottieni 1 Oggetto.
- : Ottieni 2 .

054 *La cassa si apre con uno scricchiolio metallico appena percettibile.*

Scarta questa Cassa e il , poi tira il :

- : Leggi il paragrafo **224**.
- : Leggi il paragrafo **077**.
- : Leggi il paragrafo **252**.
- : Leggi il paragrafo **234**.

056 *Aspetta... Cos'è questo?*

Scarta il segnalino Cadavere e la relativa carta, poi tira il :

- : Leggi il paragrafo **162**.
- : Leggi il paragrafo **186**.
- : Leggi il paragrafo **127**.
- : Leggi il paragrafo **266**.

058 *Ti immergi nell'acqua putrida e maleodorante...*

Tira il :

- : Hai trovato qualcosa di unico! Posiziona il su questa carta, poi leggi il paragrafo **207**.
- : Hai trovato qualcosa di interessante! Posiziona il su questa carta, poi leggi il paragrafo **080**.
- , : Non hai trovato nulla. Per ora.

Durante questa , puoi perdere 3PV (quante volte vuoi) per ritirare il .

060 *È da un po' di tempo che ti aggiri per i corridoi bui. senti il suono di vetri calpestati, ma è troppo tardi. Avverti un colpo secco alla nuca e l'oscurità si fa ancora più profonda... Ti svegli dopo alcuni minuti, sentendo dei passi che si allontanano.*

Scarta tutto l'Equipaggiamento ad eccezione dell'Armatura e dell'Arma attualmente equipaggiate (anche gli Accessori installati devono essere scartati).

Posiziona il tuo Stalker nello spazio con il segnalino Tombino dal quale sei entrato. Poi, subisci un .

062 *"Grazie, sei fantastico. Gli stalker devono aiutarsi a vicenda. Ci vediamo alla prossima!" E non ti lascia nulla.*

Scarta la carta Richiesta d'Aiuto.

064 *Ti rialzi da terra intorpidito e ti guardi intorno. Che cosa è appena successo?*

Posiziona un nel tuo spazio.

Ottieni 1 Reperto.

Cura 6PV e subisci un .

066 *Udite un forte boato! Una delle mine è esplosa per motivi sconosciuti.*

Se è presente più di 1 segnalino Mina di Goga sulla Mappa, selezionatene una.

Per ogni Entità e altro componente nello spazio di quel segnalino Mina, risolvete i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 10 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Pesante.

Altri: Considerateli come se fossero Attaccati con un effetto Esplosione.

Posizionate 1 segnalino Breccia su qualsiasi Muro di quello spazio (se presente). I segnalini Breccia sono considerati Porte.

067 *Una potente esplosione scuote l'area.*

Posiziona il tuo segnalino nello spazio con il segnalino Esplosivo al Plastico.

Per ogni Entità in quello spazio, risolvi i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 12 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Pesante.

Per ogni Entità a Gittata 1, risolvi i questi effetti:

Stalker: Subiscono 8 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Leggera.

Se è presente un Muro sul bordo dello spazio con il segnalino Esplosivo al Plastico, posiziona 1 segnalino Breccia su quel Muro. I segnalini Breccia sono considerati Porte.

Scarta il segnalino Esplosivo al Plastico e la relativa carta.

Risolvete la carta Evento in cima al mazzo come di consueto.

069 *Questo squallido labirinto di condutture e cavi sembra infinito. Finalmente sei arrivato in superficie... Ma sei davvero dove volevi essere?*

Posiziona il tuo Stalker nello spazio con il segnalino Tombino più vicino a una pedina Anomalia.

071 *In un istante, l'elicottero viene avvolto dalle fiamme dopo un colpo diretto, e la sua discesa si trasforma in una scia infuocata nel cielo. Al momento dell'impatto, un'ondata di fuoco e detriti si diffonde nell'area circostante.*

Tirate il :

- : Posizionate un segnalino Macerie in un qualsiasi bordo di uno spazio Esterno con almeno 1 Stalker.
- , , : Posizionate un segnalino Macerie in un qualsiasi bordo di uno spazio Esterno.

Trovate la carta Macerie (mazzo Speciale) e posizionatela accanto alla Mappa.

Sullo spazio in cui avete posizionato questo segnalino Macerie:

- Posizionate un segnalino Fuoco. Trovate la carta Fuoco (nel mazzo Speciale) e posizionatela accanto alla Mappa.
- Posizionate il segnalino Bottino Unico (se disponibile) e 6.
- Per ogni Entità in quello spazio, risolvete i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 16 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Pesante.

074 *Mentre attraversi con cautela i paesaggi desolati della Zona, un movimento improvviso ti spaventa. Alcuni mutanti dalle forme inquietanti ti passano accanto, facendoti accelerare il battito cardiaco. Sebbene siano generalmente innocui, la loro apparizione improvvisa ti fa correre un brivido lungo la schiena, sottolineando la costante vigilanza necessaria in questo territorio imprevedibile.*

Se più Stalker soddisfano le condizioni di questo paragrafo, sceglietene uno.

Posiziona il tuo segnalino nello spazio in cui ti trovi e attiva il Nemico più vicino, ovvero pesca una carta Attivazione Attenzione Elevata e risolvi i passi solo per quel Nemico.

076 *C'è qualcos'altro lì...*

Puoi perdere 3PV per ottenere 3 Reperti.

077 *Non male, quell'armatura sembra ancora in buone condizioni.*

Ottieni 1 Armatura di Livello II, 1 Bottino Unico e 1 Accessorio di Livello I.

079 *Il silo esplode, spargendo attorno a sé frammenti d'acciaio ardenti.*

Posiziona il tuo segnalino nello spazio con il segnalino Silo.

Per ogni Entità e altro componente entro Gittata 1 dal Silo, risolvi i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 8 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Pesante.

Altri Componenti: Considerali come se fossero Attaccati con un effetto Esplosione.

Per ogni Entità a Gittata 2 dal Silo, risolvi i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 4 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Leggera.

Dopo aver risolto l'esplosione del Silo, scarta il segnalino Silo e la relativa carta.

080 *Sopra l'acqua fluttua un Reperto. Lo afferri rapidamente.*

Ottieni 1 Reperto.

Se possiedi un Accessorio Rilevatore, leggi il paragrafo **236**.

Altrimenti, non accade più nulla (ritorna al gioco sulla Mappa).

082 *Tra un AK arrugginito e un fucile semi-assemblato, trovi un gadget altamente tecnologico.*

Ottieni il Bottino Unico Prototipo 13-0623 (se disponibile).

Se non ci sono più nell'Armeria, l'Armeria è vuota: scarta questa carta.

084 *Nel silenzio di una stanza vuota, il mondo sembra girare intorno a te, un ricordo tangibile della tua solitudine. Solo in mezzo a una quiete opprimente, affronti la solitudine come una delle realtà più dure della Zona.*

Se più Stalker soddisfano le condizioni di questo paragrafo, sceglietene uno.

Se stai giocando in solitario, leggi il paragrafo **139**.

Se è presente più di uno Stalker sulla Mappa: *La solitudine in mezzo a ciò che resta della civiltà ti fa sentire a disagio. Ti accovacci in un angolo e chiami i tuoi compagni di squadra. Non c'è nulla di cui vergognarsi: anche gli stalker più duri hanno delle giornate difficili.* Subisci un ; posiziona il tuo segnalino nello spazio in cui ti trovi.

086 *Nella fitta oscurità, scivoli e cadi a terra. Non appena tocchi il suolo, perdi i sensi. Quando ti riprendi, ti accorgi che la tua roba è stata rubata, probabilmente da qualche balordo che ha approfittato dell'oscurità.*

Mescola tutto l'Equipaggiamento presente nel tuo Zaino e scarta 2 carte casuali.

088 *La nostra preziosa esca sembra avere qualche problema!*

Ogni Nemico senza si Muove fino a 3 spazi verso il Dispositivo di Valore. Questo Movimento non può essere interrotto.

Poi, se un Nemico si trova nello spazio con il Dispositivo di Valore, si verifica un cortocircuito: scartate il segnalino Dispositivo di Valore e la relativa carta, poi scartate 1 Nemico qualsiasi da quello spazio.

089 Tira il :

Se hai ottenuto un numero di uguale o superiore ai PV che hai sacrificato per fuggire, hai fallito: leggi il paragrafo **320**.

Altrimenti, leggi il paragrafo **242**.

091 *Per fortuna, il Faccendiere è nei paraggi. Potrai sempre comprare qualcosa da lui. Purtroppo credo di aver perso qualcosa... Dove diavolo l'ho nascosto?*

Ogni Stalker entro Gittata 2 dal Faccendiere deve scartare un Oggetto a sua scelta.

094 *Le tue condizioni peggiorano: i sintomi si intensificano e il dolore, insieme al disagio, diventa sempre più acuto.*

Scarta un e perdi 3PV.

Se un altro Stalker si trova entro Gittata 1, leggi il paragrafo **165**.

095 *Ahia! Avevi un brutto presentimento fin dall'inizio... Tiri fuori la mano insanguinata dal buco.*

Perdi 4PV.

097 *Il piccolo seminterrato sembra essere stato abitato da un branco di mutanti per qualche tempo. Non c'è molto qui.*

Ottieni 1 Bottino Unico e 3 Accessori.

Se possiedi un Accessorio Rilevatore, leggi il paragrafo **183**.

Altrimenti, non accade più nulla (ritorna al gioco sulla Mappa).

099 *Quando apri il contenitore, realizzi che ne è valsa la pena.*

Ottieni 1 Bottino Unico, 3 Reperti, 1 Armatura di Livello III, 3 Oggetti e 3000 ₸.

101 *Ho questa armatura nascosta, forse possiamo scambiarla.*

Puoi scartare l'Armatura attualmente equipaggiata per ottenere un'Armatura casuale di Livello uguale o superiore.

Poi, scarta la carta Richiesta d'Aiuto.

103 *Per un attimo intravedi la strana forma di un Poltergeist. Poi, la palla di fulmini riappare e ogni cosa non fissata a terra si scaglia contro di te.*

Se più Stalker soddisfano le condizioni di questo paragrafo, sceglietene uno.

Sposta tutti i di 2 spazi verso il tuo spazio. Subisci 2+2 per ogni entro Gittata 2 dal tuo Stalker (è consentito il tiro di Difesa).

Poi, *il Poltergeist cerca di nascondersi:* posiziona quel Poltergeist in uno spazio a scelta a Gittata 4+ dal tuo Stalker.

104 *Sei fortunato. Il ringhio inquietante inizia lentamente a diminuire...*

Non accade più nulla (ritorna al gioco sulla Mappa).

106 *Una potente scarica proveniente dal macchinario schizza in lontananza. Senti che ha colpito qualcosa.*

Scarta dalla Mappa 1 sagoma Anomalia a tua scelta e metti il tuo Stalker in quello spazio.

Se sulla Mappa non è presente nessuna sagoma Anomalia, scarta il segnalino Strano Dispositivo e la relativa carta (il tuo Stalker rimane nel suo spazio).

109 *La macchina ruota lentamente, accompagnata da nuvole di fumo e dal lamento stridulo del motore.*

Posiziona il tuo segnalino nello spazio in cui ti trovi.

Puoi ruotare il segnalino Veicolo in qualsiasi direzione (in modo che l'Escavatore rimanga al suo posto, ma la benna dell'Escavatore ruoti).

Il segnalino Veicolo non può sovrapporsi ai Muri durante il movimento o la rotazione. Se il veicolo incontra un Muro sul suo percorso, interrompi la rotazione del segnalino.

Se sul suo percorso incontra delle Entità, muovile di 1 spazio al di fuori della traiettoria del segnalino Veicolo (semplicemente lo schivano).

111 *Qui non c'è niente di interessante, solo ratti mutanti!*

Puoi subire 8 (è consentito il tiro di Difesa), per posizionare un su questa carta (se non è già presente).

113 *Premi il grilletto dello strano dispositivo. Senti un lieve ronzio, poi...*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo **143**.
- : Leggi il paragrafo **279**.
- : Leggi il paragrafo **001**.
- : Leggi il paragrafo **305**.

115 *Un fiume di fuoco sgorga dal silo distrutto.*

Posiziona 1 segnalino Fuoco nello spazio con il Silo e in ogni spazio adiacente. Trova la carta Fuoco (nel mazzo Speciale) e posizionala accanto alla Mappa (se non è già presente).

Scarta la carta Silo.

116 *Questo frammento semisepolto continua a emettere una nenia che penetra direttamente nel vostro cervello: "Il vostro cammino sta per finire. Venite a me." Il canto inquietante ipnotizza chiunque lo ascolti. Costretti contro la vostra volontà, vi sentite irresistibilmente attratti da esso, come se una forza invisibile vi stesse avvicinando alla fonte della nenia. Ma ora qualcosa è cambiato...*

Ogni Nemico con LdV verso il Frammento di Monolite subisce un e un .

Ogni Stalker con LdV verso il Frammento del Monolite può subire un e un per curare 6PV.

118 *Fuori dal mio territorio!*

Un Nemico a scelta entro Gittata 2 da Timur subisce una Ferita Pesante. Poi, posizionate Timur in un qualsiasi spazio entro a Gittata 2+ dai Nemici e dagli Stalker. Se ciò non è possibile, rimuovete Timur dal gioco.

121 *Wow, che bella scoperta!*

Ottieni 1 Bottino Unico, 3 Reperti, 1 Arma di Livello III, 3 Caricatori per quell'Arma, 1 Accessorio (adatto all'Arma ottenuta e di qualsiasi livello) e 2000 ₹.

123 *Il gorgoglio sembra quasi un gemito di dolore e ti fa venire i brividi lungo la schiena.*

Posiziona un nello spazio con il segnalino Dispositivo Stordente.

Posiziona 1 in tutti gli spazi adiacenti.

Poi, ogni Stalker nello spazio con il segnalino Dispositivo Stordente subisce un .

125 *Non serviva premere quel pulsante... Che razza di macchina contorta è questa?*

Scarta dalla Mappa un segnalino a tua scelta posizionato grazie a una qualsiasi carta Setup (ad esempio, un segnalino Stanza, Veicolo, Tombino, ecc.).

Poi, posiziona il tuo Stalker in uno spazio qualsiasi della Mappa.

Se il segnalino scartato è un segnalino Stanza, posiziona tutte le Entità su quel segnalino Stanza in uno spazio adiacente (o sugli spazi più vicini se non è possibile posizionare tutte le Entità).

127 *A giudicare dalla tuta, si tratta di una specie di scienziato.*

Pesca 5 Oggetti e ottieni tutti gli Oggetti **Medicinale** presenti. Poi, rimescola il resto delle carte nel mazzo Oggetti.

Ottieni il miglior segnalino Contenitore di Reperti disponibile (indipendentemente dalla tua Armatura).

Infine, ottieni la carta Prototipo 13-0623 dal mazzo Bottino Unico (se disponibile).

129 *Attenzione, RPG!*

Per ogni Entità nello spazio con il segnalino Mirino, risolvete i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 10 (è consentito il tiro di Difesa) e un .

Nemici: -1.

Per ogni Entità entro Gittata 1 dallo spazio con il segnalino, risolvete i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 8 (è consentito il tiro di Difesa) e un .

Nemici: Ferita Pesante.

Poi, scartate il segnalino Mirino, il , e la carta Bersaglio Selezionato.

131 *Un'arma grossa e potente: esattamente ciò di cui hai bisogno!*

Attacca con la seguente Arma, aggiungendo i dadi Mira del tuo Stalker come se stessi Attaccando con la tua Arma:

MITRAGLIATRICE PESANTE
Gittata Ideale: -
Gittata Max: 6
Munizioni: 6
Raffica: X | 6 |

Il numero di Bersagli differenti colpiti è pari al numero di Munizioni scartate. Applica il risultato del tiro a 1 Bersaglio a scelta entro Gittata e LdV per ogni Munizione scartata.

132 *Che sfortuna! Il destino ha colpito Antin, il quale non è riuscito a evitare un attacco furtivo.*

Scartate la pedina di Antin e la relativa carta dal gioco.

133 *Sei fortunato. Il ringhio inquietante inizia lentamente a diminuire...*

Non accade più nulla (ritorna al gioco sulla Mappa).

134 *Il nemico si scaglia contro uno di voi, spingendolo a terra.*

Questo Nemico effettua un Attacco contro uno Stalker entro Gittata 3 e nella sua LdV. Dopo l'Attacco, lo Stalker bersaglio subisce un .

137 *Non appena metti piede nella stanza, qualcuno si alza da una panchina. È una mercenaria e, se riuscirai a farla uscire dalla prigione, ti fornirà un aiuto.*

Se il segnalino Personaggio Estraneo è disponibile, posizionalo sul tuo spazio, quindi trova la carta Miss Vulture nel mazzo dei Personaggi e posizionala accanto alla Mappa.

Finché Miss Vulture è in gioco, nessun altro Personaggio Estraneo può apparire sulla Mappa.

139 *Esplorando la Zona da soli, ci si abitua ad affrontare le avversità. Fai un respiro profondo e stringi i denti.*

Ottieni un e posiziona 1 su ciascuno dei tuoi segnalini Turno. Quando effettui una , scarta 1 anziché far scorrere il tuo segnalino Turno verso il basso.

140 *Povero ragazzo... Un'altra vittima della Zona.*

Ottieni 2 Oggetti e 1 Arma (senza Munizioni). Scarta il segnalino Cadavere e la relativa carta.

141 Ottieni 1 Reperto.

Poi, posiziona il tuo Stalker nello slot Punto di Partenza e subisci un .

143 *Il dispositivo sputa una sfera scintillante, argentea e semitrasparente. La sfera descrive un arco nell'aria e atterra ai piedi degli avversari sorpresi. Per un attimo non succede nulla. Poi, improvvisamente, si scatena l'inferno.*

Per ogni Entità in quello spazio, risolvi i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 20 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: I Nemici muoiono.

Per ogni Entità a Gittata 1, risolvi:

Stalker: Subiscono 10 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: -1.

Scarta questo Oggetto.

145 *Cerchi tra gli scaffali e le scatole accatastate del magazzino polveroso. Sembra che tu abbia trovato qualcosa di utile.*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo **222**.
- : Leggi il paragrafo **152**.
- : Leggi il paragrafo **330**.
- : Leggi il paragrafo **009**.

147 *Intorno a te si estende una vasta caverna buia, le cui pareti e il terreno sono segnati da innumerevoli buchi neri e crepe. Tra i cumuli di macerie, scorgi alcuni rifiuti e rottami.*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo **275**.
- : Leggi il paragrafo **004**.
- : Leggi il paragrafo **111**.
- : Leggi il paragrafo **398**.

149 *Sta diventando troppo pericoloso qui, anche per Mr. Ratto. Ha deciso di scappare e aspettare che la situazione si calmi.*

Posizionate 2 sullo spazio di Mr. Ratto.

Poi, scartate la pedina di Mr. Ratto e la relativa carta dal gioco.

152 *Ti imbatti nel nascondiglio di uno stalker, dimenticato dal suo proprietario.*

Ottieni 1 Reperto e 3 .

Se ci sono meno di 3 carte Evento nel mazzo degli Eventi, leggi il paragrafo **212**.

Altrimenti, non accade più nulla (ritorna al gioco sulla Mappa).

155 *A nu, cheeki breeki i v damke!*

Scegliete lo Stalker con più PV. Posizionate il segnalino Mirino nello spazio di quello Stalker.

Dopo la prima di quello Stalker, egli sarà braccato da un numero imprecisato di Nemici: leggete il paragrafo **256** per scoprirne gli effetti. Posizionate un sul segnalino Turno di quello Stalker come promemoria.

157 *È stato un errore entrare qui! All'improvviso, senti le zanne affilate conficcarsi nel tuo corpo e subito dopo ti ritrovi a volare in aria e a sbattere contro il muro.*

Subisci 12 (è consentito il tiro di Difesa).

Poi, posiziona il tuo Stalker in uno qualsiasi dei 2 spazi situati appena fuori dalle uscite del segnalino Conduttura.

159 Se stai risolvendo l'Azione di riparazione dell'arma montata sul Relitto del Mezzo Corazzato per la prima volta in questa partita: non sei riuscito a ripararla, ma ottieni 1 Arma (completamente carica) e 3 Caricatori per quell'Arma.
Altrimenti, non accade nulla (ritornate al gioco sulla Mappa).

160 *L'asse arrugginito scricchiola sotto la pressione, ma se spingete un po' più forte dovrebbe cedere.*

Ogni Stalker in questo spazio tira un . Inoltre, ciascuno di essi può spendere 3PV per tirare un aggiuntivo.

Per ogni ottenuto, scegliete un'opzione:

- Muovi il segnalino Veicolo di 1 spazio.
- Ruota il segnalino Veicolo di 90 gradi.

Il segnalino Veicolo non può sovrapporsi ai Muri durante il movimento o la rotazione. Se il veicolo incontra un Muro sul suo percorso, interrompete la rotazione del segnalino.

Se sul suo percorso incontra delle Entità, muovetele di 1 spazio al di fuori della traiettoria del segnalino Veicolo (semplicemente lo schivano).

162 *All'improvviso, il cadavere si muove e la sua mano putrida si allunga verso di te.*

Subisci 4 (è consentito il tiro di Difesa).

Trova la carta Nemico Zombi (se disponibile) e posizionala accanto alla Mappa (non posizionare nessun segnalino Fazione Nemica su di essa).

Posiziona 1 pedina Nemico Zombi in questo spazio. Se non sono disponibili pedine Zombi nella riserva, prendi la pedina Zombi più lontana dagli Stalker e posizionala in questo spazio.

164 *Lo zombi si avvicina a te con dolorosa lentezza. Ma poi, nei suoi occhi appannati dalla cataratta, scorgi un barlume di lucidità, come se ti avesse riconosciuto. Lo zombi si ferma e cerca sgraziatamente di stringerti la mano: "È bello vedeeeeeerti, amico, da quanto teeeeeempo." Vuoi approfittare di questa povera anima o porre fine alla sua miserabile esistenza?*

Se più Stalker soddisfano le condizioni di questo paragrafo, sceglietene uno.

1 Zombi nella tua Stanza subisce un .

165 *Questa dannata cosa deve essere contagiosa. Ma credo di iniziare a migliorare.*

Attenzione! Leggi questo paragrafo di nascosto dagli altri giocatori.

Puoi cedere la carta Malattia a un altro Stalker entro Gittata 1 (quello Stalker deve risolvere quella carta). Se lo fai, cura 6PV.

Non è possibile discutere questa decisione con altri giocatori.

166 *Una trappola ti esplode in piena faccia!*

Tira 5 e applica l'effetto a tutte le Entità negli spazi dell'Armeria:

Stalker: Perdono PV pari al numero di ★ ottenute.

Nemici: Tratta il risultato come un Attacco che ha come Bersaglio il Torace dei Nemici.

Poi, scarta la carta Armeria e posiziona il tuo segnalino e un nello spazio in cui ti trovi.

167 *La porta d'acciaio della cassaforte si apre...*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo **258**.
- : Leggi il paragrafo **194**.
- : Leggi il paragrafo **378**.
- : Leggi il paragrafo **034**.

169 *A volte la Zona è accogliente e la strada che percorri conduce esattamente dove speravi. Oggi è uno di quei giorni. Sei riuscito senza dubbio a trovare il percorso nel sottosuolo che porta all'uscita che stavi cercando.*

Puoi posizionare il tuo Stalker in uno spazio con un segnalino Tombino a tua scelta.

171 *State esplorando l'area quando udite un boato assordante: il deposito di munizioni è esploso in uno spettacolo infuocato. Il terreno sotto di voi trema e una nuvola di polvere vi avvolge.*

Rimuovete tutti i segnalini Attenzione dalla Mappa. Posizionate un dalla riserva di segnalini Sopravvivenza nella Zona in uno spazio Armeria o Deposito di Munizioni. Scartate la carta Armeria / Deposito di Munizioni (e il segnalino Questa Stanza). Scartate questo segnalino alla fine di questo Round.

Per ogni Entità negli spazi dell'Armeria / del Deposito di Munizioni, risolvete i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 10 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Pesante.

Per ogni Entità a Gittata 1 da quegli spazi, risolvete i seguenti effetti:

Stalkers: Subiscono 6 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Leggera.

173 *L'aria diventa densa e tremolante. Sta succedendo qualcosa di strano... Vedi te stesso da lontano, da qualche parte laggiù. Intorno a te cala un'oscurità totale. Infine, svieni.*

Aggiungi 1 carta Evento casuale sul fondo del mazzo degli Eventi.

Poi, posiziona il tuo Stalker in uno spazio qualsiasi della Mappa e subisci un .

175 *Il Dispositivo Stordente emette strani gorgoglii. Qualcosa deve essere andato storto.*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo **262**.
- : Leggi il paragrafo **030**.
- : Leggi il paragrafo **123**.
- : Leggi il paragrafo **350**.

176 Posiziona il tuo Stalker in un qualsiasi spazio Esterno sulla Mappa e subisci un .

178 *La tempesta culmina in un crescendo furioso, e un fulmine che squarcia l'aria sembra colpire uno di voi.*

Se è presente un Nemico e si trova in uno spazio Esterno:

- *Il fulmine colpisce il Boss:* il Nemico subisce una Ferita Pesante.

Altrimenti, se lo Stalker Leader è in uno spazio Esterno:

- *Il fulmine colpisce lo Stalker Leader:* Lo Stalker Leader perde 10PV.

Dopodiché, la tempesta termina. Scartate questa carta.

179 *Clac! Senti tintinnare la serratura e si apre uno scomparto segreto...*

Ottieni 3 Bottini Unici.

181 *Quando entri nella stanza scarsamente illuminata, le particelle di polvere danzano nella corrente d'aria. Chi è stato imprigionato qui e perché?*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo **390**.
- : Leggi il paragrafo **232**.
- : Leggi il paragrafo **137**.
- : Leggi il paragrafo **295**.

183 *Vi ho trovato! È sempre utile avere con sé l'attrezzatura giusta.*

Ottieni 3 Reperti.

184 *Il nemico smette di sparare e...*

Se più Stalker soddisfano le condizioni di questo paragrafo, sceglietene uno.

Tira il :

- : La sua arma deve essersi inceppata. .
- , : Leggi il paragrafo **198**.
- : Leggi il paragrafo **385**.

186 *È una trappola!*

Subisci 4 (è consentito il tiro di Difesa).

Posiziona 1 Nemico in questo spazio. Se non sono disponibili pedine Nemico nella riserva, prendi la pedina più lontana dagli Stalker e posizionala in questo spazio.

188 *Le voragini nel terreno? Odiose! C'è sempre qualcosa in agguato, che salta fuori e ti afferra quando non te lo aspetti.*

Scegliete 1 Stalker o un Nemico entro Gittata 1 dall'Entrata Buia e risolvete i seguenti effetti:

Stalker: *Improvvisamente senti una forte presa intorno alle tue gambe! Hai solo un momento per liberare la tua misera vita da questa morsa!* Scarta 3 (Munizioni) dalla tua Arma OPPURE subisci 10 (è consentito il tiro di Difesa). Se hai scartato delle Munizioni, posiziona il tuo segnalino nello spazio in cui ti trovi.

Nemici: *Un'ombra, più nera della notte, emerge dall'apertura e afferra la sfortunata vittima. In un batter d'occhio, non ne rimane traccia.* Scartate la pedina di quel Nemico.

190 *Mentre brancoli nel buio, inciampi in qualcosa. Tastando intorno a te, ti rendi conto che è un cadavere. Guidato dall'istinto, controlli se possiede un bottino di valore.*

Pesca 3 casuali e risolvili.

Se peschi un con 3 , ottieni 1 Bottino Unico al posto di quei .

192 *Il contatore Geiger gracchia incessantemente e la maschera sfrega scomodamente sul tuo viso, instillando in te un senso di claustrofobia. Devi resistere all'impulso di togliertela, sapendo troppo bene che farlo significherebbe esporre il tuo corpo a una pioggia di radiazioni nocive.*

Se più Stalker soddisfano le condizioni di questo paragrafo, sceglietene uno.

Tira un . Se ottieni almeno 1 , aumenta di 12 il tuo dosaggio di Radiazioni.

Puoi scartare il per ripetere il tiro.

194 *Cos'è che brilla qui? Aspetta, è davvero ciò che penso?*

Ottieni 3 Reperti e 5000 .

Scarta il segnalino Cassaforte e la carta.

196 *Quando le tue mani toccano il Reperto appena sopra il livello del terreno, provi una sensazione di vertigine e disorientamento. Mentre riacquisisci la lucidità, ti ritrovi improvvisamente a fissare l'ingresso del tunnel.*

Posiziona il tuo Stalker nello spazio adiacente all'ingresso del Tunnel Radioattivo, al di fuori dal segnalino Tunnel.

198 *"Ecco! Prendi questa!" Il nemico ti lancia una granata!*

Scegli un'opzione:

◊ **Riparati!:** Fai scorrere 1 dei tuoi segnalini Turno verso il basso come se stessi effettuando una , e Muoviti di 1 spazio. Poi, tira 2. Per ogni ★ ottenuta, perdi 1PV.

◊ **Lanciala indietro!:** Tira 2. Se ottieni almeno 2 : la granata ti esplode in mano! Perdi tutti i PV rimanenti (se questo ha fatto scendere i tuoi PV a 0, subisci una Lesione Critica). Se hai ottenuto meno di 2 , ogni Nemico nello spazio con il Bandito subisce un Attacco da 10 ★ al Torace.

199 *Scendendo le scale di cemento nella fredda oscurità, scopri che qualcuno usava questo posto come nascondiglio abituale.*

Ottieni 2 Bottini Unici e risolvi 3 dalla riserva (se disponibili).

200 *Spero che possa esserti utile.*

Ottieni 1 Bottino Unico.

Poi, scarta la carta Richiesta d'Aiuto.

203 *Eri certo che questa "cosa" non fosse più viva. Ma dopo un po', il cadavere si rialza e si gira verso di te...*

Posiziona il Nemico ucciso nello spazio in cui è morto. Orientalo verso lo Stalker.

205 *Vedi alcune scatole accantonate e contrassegnate con il simbolo dei Duty. Sembra che tu abbia trovato uno dei loro depositi di rifornimenti. Potresti saccheggiarlo, ma sospetti che possa essere protetto da trappole esplosive.*

Ottieni 1 Bottino Unico.

Puoi pescare un'altra carta Bottino Unico. Se lo fai, tira il :

Ogni ottenuto significa che è scattata una trappola! Se ottieni un , scarta tutte le carte Bottino Unico che hai trovato e leggi il paragrafo **166**.

207 *Noti qualcosa che brilla nell'acqua. La tua mano sfreccia velocemente, e sei subito più ricco.*

Ottieni 1 Bottino Unico.

Se possiedi un Accessorio Rilevatore, leggi il paragrafo **076**.

Altrimenti, non accade più nulla (ritorna al gioco sulla Mappa).

210 *Il cane ti fissa intensamente, con i suoi piccoli occhi che seguono ogni tuo movimento. Non sembra ostile. Per ora.*

Se più Stalker soddisfano le condizioni di questo paragrafo, sceglietene uno.

Puoi scegliere un'opzione:

◊ **"Riportalo!":** Scarta 1 e muovi quel Cane fino al suo valore di in uno spazio a tua scelta entro Gittata 4 dal tuo Stalker.

◊ **"Ecco, prendine un po', è buono!":** Scarta 1 Oggetto Cibo e rimuovi quel Cane dalla Mappa.

212 *Non metterei mai la mano in un buco disgustoso. Ma in questo caso...*

Scegli un'opzione:

◊ **Controlla se c'è qualcosa nel buco:** leggi il paragrafo **282**.

◊ **Meglio non correre rischi:** Non accade nulla (ritorna al gioco sulla Mappa).

213 *Il tunnel diventa rapidamente instabile. Devi uscire in fretta!*

Posiziona il tuo Stalker (e tutte le altre Entità nel Tunnel Radioattivo) nello spazio adiacente all'ingresso del Tunnel Radioattivo, al di fuori del segnalino Tunnel (o negli spazi più vicini, se non è possibile posizionare tutte le Entità). Poi, rimuovete il segnalino Tunnel Radioattivo e la relativa carta.

215 *Vuoi comprarlo o no? Non ho tutto il giorno!*

Se sono presenti sulla carta di Kalyna, puoi comprarli. Per ogni di Kalyna che vuoi comprare, scarta carte Equipaggiamento e Buoni con valore in pari o superiore a 500 . Solo dopo l'acquisto, scarta il e pesca 1 carta Reperto per scoprire cosa hai comprato.

Dopo aver terminato questo scambio, posiziona Kalyna in uno spazio a scelta a Gittata 2+ degli Stalker.

216 *Sei certo di aver lasciato la scorta al sicuro nella tua cassa all'accampamento. Cosa ci fa qui? Non importa, sicuramente sarà utile in questa situazione.*

Se è la prima volta che leggi questo paragrafo, posiziona 5 Oggetti, 2 Accessori di Livello I, 1 Armatura di Livello II e 1 Caricatore di ogni tipo in questo spazio. Questo è il tuo Nascondiglio.

Ora puoi spostare le carte Equipaggiamento e i Caricatori tra il tuo PDA e il Nascondiglio. Quando hai finito, torna al gioco sulla Mappa.

218 *La tua torcia elettrica penetra nell'oscurità del sottosuolo, illuminando le particelle di polvere che turbinano nell'aria. Ascolti attentamente. Questi corridoi bui sono la dimora di molte creature malvagie.*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo **169**.
- : Leggi il paragrafo **286**.
- : Leggi il paragrafo **069**.
- : Leggi il paragrafo **254**.

220 *Senti un graffio e un dolore acuto. Dopo un po', il ringhio inquietante inizia a diminuire lentamente...*

Subisci 6 (è consentito il tiro di Difesa).

222 *Eccolo lì, dentro una scatola abbandonata sullo scaffale più in alto. Una vera bellezza!*

Ottieni 1 Bottino Unico.

Non c'è più nulla di valore nel Magazzino. Scarta la carta Magazzino.

224 *Nascosto nel marasma di aggeggi, cianfrusaglie e chincaglierie, scopri un prezioso tesoro.*

Ottieni 1 Bottino Unico. Contrassegna la carta Officina con un . In questo luogo non è più possibile effettuare l'Azione "Cerca".

Ottieni il segnalino Chiave. Se uno Stalker con il segnalino Chiave entra in uno spazio con la Porta Blindata o la Porta Bloccata (se presenti nel gioco), può aprirla immediatamente.

226 *Improvvisamente, il muro crolla, scatenando una cascata di macerie che precipitano. Ogni frammento diventa un proiettile mortale, un crudo ricordo dell'inesorabile decadenza della Zona.*

Posiziona un segnalino Macerie sul tuo spazio. Trova la carta Macerie (nel mazzo Speciale) e posizionala accanto alla Mappa.

Per ogni Entità su quello spazio, risolvi i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 10 (è consentito il tiro di Difesa) e un .

Nemici: Consideralo un Attacco da 10 che bersaglia la Parte del Corpo più in alto sulla carta del Nemico (ad esempio, la Testa per un Bandito).

Quindi, tira il :

: Posiziona 1 segnalino Breccia su un Muro a scelta in quello spazio. I segnalini Breccia sono considerati Porte.

Scarta questa carta.

228 *Ti imbatti in un armadietto chiuso, il cui interno custodisce un Esoscheletro completamente funzionante e pronto all'uso!*

Ottieni la carta Bottino Unico Esoscheletro (se disponibile).

Se non ci sono più nell'Armeria, l'Armeria è vuota: scarta questa carta.

230 *Che sfortuna! Il destino ha colpito Volodia, il quale non è riuscito a evitare un attacco furtivo.*

Scartate la pedina di Volodia e la relativa carta dal gioco.

232 *Il corpo senza vita del prigioniero giace rannicchiato sul pavimento.*

Trova la carta Cadavere nel mazzo Setup e posiziona il segnalino Cadavere sul tuo spazio (se disponibile).

234 *Un assortimento di granate varie.*

Pesca 5 Oggetti e ottieni tutti gli Oggetti **Granata** presenti. Poi, rimescola il resto delle carte nel mazzo Oggetti.

236 *C'è qualcos'altro lì...*

Puoi perdere 3PV per ottenere 2 Reperti.

237 *Purtroppo, non sempre la caccia ha successo. Come in questo caso: Miss Vulture ha commesso un errore di calcolo e questa si è rivelata la sua ultima caccia. In seguito, nessuno ha più avuto sue notizie.*

Scartate la pedina di Miss Vulture e la relativa carta dal gioco.

239 *I movimenti nascosti dal manto notturno offrono l'opportunità di essere furtivi, ma comportano anche dei rischi: un passo falso potrebbe causare gravi lesioni.*

Puoi Muoverti fino a 5 spazi. Non spostare/posizionare il tuo segnalino Attenzione a meno che non termini il tuo Movimento nella LdV di un Nemico. Una volta terminato il Movimento, tira 1 per ogni spazio in cui ti sei Mosso. Perdi 2PV per ogni ottenuto e, se ottieni almeno 1 , subisci un .

241 *È più grande di quanto immaginassi! Gli stretti corridoi di cemento si intrecciano e ti ritrovi a vagare nel buio. In una delle piccole stanze, scorgi un deposito di armature pesanti. Ha proprio l'aspetto di uno spogliatoio militare.*

Pesca 3 carte Armatura. Puoi conservarne 1 e rimescolare rimanenti nel mazzo.

Poi, posiziona il tuo Stalker in un qualsiasi spazio Interno a Gittata 4+ dal segnalino Entrata Buia.

Posiziona un sulla carta Entrata Buia.

242 *Uff, sei riuscito a scappare all'ultimo istante! Non hai idea di cosa fosse, ma non vuoi incontrarlo mai più!*

Posiziona il tuo Stalker in uno qualsiasi dei 2 spazi situati appena fuori dalle uscite del segnalino Conduttura.

244 *Noti un'armatura disposta con cura e un paio di altri oggetti utili.*

Ottieni 1 Armatura di Livello III, 1 Bottino Unico e 1 Accessorio dell'Armatura.

246 *Non è un cadavere. Questo povero ragazzo è ancora vivo!*

Scegli una o entrambe le opzioni:

◊ **Aiutalo:** Scarta 1 Oggetto **Medicinale**. Se lo fai, le condizioni del ferito si sono stabilizzate.

◊ **Derubalo:** Ottieni 3 Oggetti.

Poi, scarta il segnalino Cadavere e la carta.

249 *Sembra che Kalyna abbia trovato qualcosa di troppo prezioso per condividerlo. In breve tempo, la donna sparisce dalla vostra vista.*

Posizionate 2 nello spazio di Kalyna.

Poi, scartare la pedina di Kalyna e la relativa carta dal gioco.

252 *Un'arma in condizioni Impeccabili!*

Ottieni 1 Arma di Livello III e 1 Caricatore per quell'Arma.

254 *La via è bloccata da sbarre incassate nei muri che ti impediscono di proseguire. Cosa fare ora?*

Scegli un'opzione:

◊ **Provi a romperle:** Perdi 3PV, poi posiziona il tuo Stalker in uno spazio con un segnalino Tombino a tua scelta.

◊ **Cerchi di trovare un'altra strada:** Fai scorrere i tuoi segnalini Turno verso il basso, indicando che non hai più da effettuare in questo Round, poi posiziona il tuo Stalker in uno spazio con un segnalino Tombino a tua scelta.

◊ **Torni indietro:** Posiziona il tuo Stalker nello spazio con il segnalino Tombino da cui sei entrato.

256 Tutti i Nemici Umani si Muovono fino al loro valore di verso lo spazio con il segnalino Mirino, dopodiché Attaccano. Se uno di questi Nemici ha un , scarta quel anziché effettuare quel Movimento. Quindi, scartate il Mirino, il segnalino , e la carta Bersaglio Selezionato.

258 *Come ha fatto a entrare qui dentro?*

Ottieni 1 Reperto, 2000 , e 2 Oggetti dal mazzo Bottini Unici.

Scarta il segnalino Cassaforte e la carta.

260 *L'enorme braccio dello Pseudogigante si solleva in aria e poi si abbatte sul terreno. Un'enorme onda d'urto ti fa cadere a terra, facendoti scivolare l'arma dalle mani. Devi reagire rapidamente, con la bestia proprio di fronte a te.*

Se più Stalker soddisfano le condizioni di questo paragrafo, sceglietene uno.

Subisci un . Riponi la tua Arma nello Zaino (ignorando il limite dello Zaino).

261 *In alcune situazioni è necessario accelerare i tempi.*

Scartate la carta Fuoco di Supporto.

Selezionate 1 spazio sulla Mappa.

Per ogni Entità su quello spazio, risolvete i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 12 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: -1 .

262 *Il gorgoglio aumenta di intensità e il dispositivo inizia a emanare un'intensa luce, prima di esplodere.*

Per ogni Entità nello spazio con il segnalino Dispositivo Stordente e in tutti gli spazi adiacenti, risolvi i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 9 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Tratta il risultato come un Attacco da 9 contro il Torace dei Nemici.

264 Tira il :

- : Leggi il paragrafo **173**.
- : Leggi il paragrafo **050**.
- : Leggi il paragrafo **002**.
- : Leggi il paragrafo **290**.

266 *Un tizio vestito in modo strano. Cosa ci faceva qui e da dove veniva? Nessuno lo saprà mai. Tuttavia, presto scoprirai cosa c'è nel suo zaino.*

Ottieni 3 Bottini Unici.

Ottieni il segnalino Chiave. Se uno Stalker con il segnalino Chiave entra in uno spazio con la Porta Blindata o la Porta Bloccata (se presenti nel gioco), può aprirla immediatamente.

268 *Notate qualcosa di strano all'interno di questa nube in movimento...*

Posizionate il segnalino Bottino Unico (se disponibile) e 3 casuali sotto il segnalino Nube.

Da questo momento, ogni volta che muovete un segnalino Nube, muovete anche i segnalini sotto di essa.

Gli Stalker possono raccogliere normalmente questi segnalini, come se fossero posizionati in quello spazio.

270 *All'improvviso sentite un boato! Oggi Goga non è stato fortunato...*

Per ogni Entità e altro componente nello spazio di Goga, risolvete i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 10 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Pesante.

Altri: Considerateli come se fossero Attaccati con un effetto Esplosione.

Posizionate 1 segnalino Breccia su qualsiasi Muro di quello spazio (se presente).

Poi, scartate la pedina di Goga e la relativa carta dal gioco.

271 Se si tratta di un , a Distanza, leggete il paragrafo **361**. Se si tratta di un con Carica, leggete il paragrafo **134**.

273 Se nessun segnalino Mina di Goga è posizionato sulla Mappa: leggete il Paragrafo **270**. Altrimenti, leggete il Paragrafo **066**.

275 *Qualcosa di interessante!*

Se è presente un su questa carta, non accade nulla.

Altrimenti, ottieni 1 Bottino Unico e posiziona un su questa carta.

277 *Mentre ti chini per raccogliere il Reperto, noti qualcos'altro nascosto sotto le macerie. Il tuo contatore Geiger emette un ticchettio allarmante.*

Puoi aumentare di 4 il dosaggio di Radiazioni (modificato dalla protezione dalle Radiazioni della tua Armatura) per ottenere 1 Bottino Unico.

279 *Il raggio infuocato colpisce il bersaglio e, all'improvviso, tutto ciò che si trova attorno ad esso prende fuoco.*

Trova la carta Fuoco nel mazzo Speciale e posizionala accanto alla Mappa.

Posiziona 1 segnalino Fuoco sul Nemico bersaglio.

Posiziona 1 segnalino Fuoco nello spazio bersaglio e in ogni spazio adiacente.

Scarta questo Oggetto.

281 *Ratti! Fuoriescono in massa dal tombino e ti mordono le gambe. Dopotutto, non sono dei gerboa.*

Se più Stalker soddisfano le condizioni di questo paragrafo, sceglietene uno.

Scarta 1 Oggetto **Cibo** OPPURE scarta un minimo di 4 carte Equipaggiamento OPPURE perdi 6PV e scarta un .

282 Tira il :

- : Leggi il paragrafo **179**.
- : Leggi il paragrafo **339**.
- : Leggi il paragrafo **311**.
- : Leggi il paragrafo **095**.

284 Tira il :

Se hai ottenuto un numero di uguale o superiore a quello delle Munizioni scartate, hai fallito: leggi il paragrafo **320**.

Altrimenti, leggi il paragrafo **133**.

286 *Maledetta oscurità. Sfortunatamente, hai colpito una barra che spuntava dal terreno e ti sei quasi slogato una caviglia!*

Perdi 3PV. Poi, posiziona il tuo Stalker in uno spazio con un segnalino Tombino a tua scelta.

288 *Qualcosa vive qui! All'improvviso, un misterioso animale selvatico attacca. È troppo buio per capire di cosa si tratti.*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo **157**.
- : Leggi il paragrafo **005**.
- : Leggi il paragrafo **220**.
- : Leggi il paragrafo **299**.

290 Non accade nulla (ritorna al gioco sulla Mappa).

292 *Grazie per la tua gentilezza, e...*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo **101**.
- : Leggi il paragrafo **200**.
- : Leggi il paragrafo **300**.
- : Leggi il paragrafo **062**.

295 *Qualcuno sta cercando di rimanere nascosto. Quando illumini la torcia sulla figura accovacciata, questa inizia a ringraziarvi.*

Se il segnalino Personaggio Mercante è disponibile, posizionalo sul tuo spazio. Poi trova la carta Faccendiere nel mazzo dei Personaggi e posizionala accanto alla Mappa.

Finché il Faccendiere è in gioco, nessun altro Personaggio Mercante può apparire sulla Mappa.

296 *Santo cielo! Non ve lo aspettavate... Il silo esplode, e con esso, probabilmente, mezzo mondo!*

Posiziona il tuo segnalino nello spazio con il segnalino Silo.

Per ogni Entità e altro componente entro Gittata 2 dal Silo, risolvi i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 8 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Pesante.

Altri Componenti: Considerali come se fossero Attaccati con un effetto Esplosione.

Per ogni Entità a Gittata 2 o 4 dal Silo, risolvi i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 4 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Leggera.

Dopo aver risolto l'esplosione del Silo, scarta il segnalino Silo e la relativa carta.

298 *Una potente vibrazione si diffonde in tutta l'area. Qualcosa è cambiato.*

Ogni Stalker entro Gittata 3 trasforma tutti i suoi in Caricatori (corrispondenti alla sua Arma).

Ogni Nemico sulla Mappa con più di 1 , -3 .

Posiziona il tuo Stalker nello spazio Punto di Partenza.

299 *Qualcosa ringhia nell'oscurità, rimanendo nascosto. È così sinistro da farti accapponare la pelle.*

Scegli cosa fare:

◊ **Spara in quella direzione:** Scarta 1, 2 o 3 dall'Arma attualmente equipaggiata e posiziona il tuo segnalino nello spazio in cui ti trovi, poi leggi il paragrafo **284**.

◊ **Lancia qualcosa in quella direzione:** Scarta 1 Oggetto e leggi il paragrafo **133**.

◊ **Cerca di fuggire:** Stabilisci quanto sforzo hai impiegato: decidi se perdere 1, 2 o 3 PV. Poi, leggi il paragrafo **089**.

◊ **Attendi:** Leggi il paragrafo **104**.

300 *Ho visto alcuni di loro e so da dove provengono. Lascia che ti dica di più.*

Puoi girare a faccia in su fino a 4 a scelta dalle pile sulla Mappa (senza risolverli).

Poi, scarta la carta Richiesta d'Aiuto.

303 *Lo strano dispositivo prende vita emettendo un lieve ronzio, mentre ingranaggi e circuiti si attivano con uno scopo ben preciso. In pochi istanti, esercita una forza invisibile sull'ambiente, cancellando l'anomalia più vicina come se non fosse mai esistita. La scomparsa improvvisa della minaccia, grazie al funzionamento arcano del dispositivo, lascia un silenzio inquietante nell'aria e altera il paesaggio in un batter d'occhio.*

Individuate la pedina Anomalia più vicina allo Strano Dispositivo. Rimuovetela dalla Mappa insieme alla sua sagoma e al , se presente.

305 *Un fulmine accecante sfreccia verso il bersaglio, seguito da un fragoroso boato!*

Posiziona un sul tuo spazio.

Ogni Entità entro Gittata 1 dallo spazio bersaglio subisce un e un .

Scarta questo Oggetto.

307 *Questa non era una normale granata...*

Posiziona una sullo spazio bersaglio.

Per ogni Entità in quello spazio, risolvi i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 12 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Pesante.

Per ogni Entità a Gittata 1, risolvi questi effetti:

Stalker: Subiscono 8 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Leggera.

310 *Che sfortuna! Il destino ha colpito Pavlo, il quale non è riuscito a evitare un attacco furtivo.*

Scartate la pedina di Pavlo e la relativa carta dal gioco.

311 *Beh, qualcuno ha nascosto qui dei soldi per i giorni difficili.*

Ottieni 5000 ₹.

313 *La macchina ruggisce, sprigionando un denso fumo e probabilmente allertando tutto ciò che si trova nelle tue vicinanze.*

Metti il tuo segnalino nello spazio in cui ti trovi.

Muovi il segnalino Veicolo in avanti finché non raggiunge un Muro, un Terreno Invalicabile o il bordo della Mappa. Smetterà di muoversi non appena toccherà uno di questi elementi.

Se sono presenti Entità sul percorso del Veicolo, muovile di 1 spazio al di fuori della traiettoria del segnalino Veicolo (lo schivano).

316 *Ehi, hai visto qualcosa di interessante qui intorno?*

Uno Stalker a scelta entro Gittata 1 da Yanek può scartare un per:

◊ Posizionare 1 sullo spazio di Yanek.

OPPURE

◊ Girare a faccia in su 3 qualsiasi sulla Mappa (senza risolverli).

318 *Un'arma grossa e potente: esattamente ciò di cui hai bisogno!*

Attacca con la seguente Arma, aggiungendo i dadi Mira del tuo Stalker come se stessi Attaccando con la tua Arma:

HMG DIFETTOSA
Gittata Ideale: -
Gittata Max: 6
Munizioni: ∞ (illimitate)
Soppressione: Per ogni infliggi un .
Raffica: 0 | X |

Puoi tirare fino a 4 , ma se hai ottenuto 12 o più , dopo aver risolto l'effetto del colpo, l'HMG si inceppa (posiziona un sulla carta).

Puoi distribuire i e gli effetti tra il Bersaglio e tutti i Nemici adiacenti ad esso nella tua LdV.

319 *La porta scricchiola sui suoi cardini arrugginiti. Avverti l'odore dell'aria umida provenire dal sottosuolo.*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo **199**.
- : Leggi il paragrafo **003**.
- : Leggi il paragrafo **345**.
- : Leggi il paragrafo **097**.

320 *D'improvviso, l'oscurità intorno a te esplode in un turbine di artigli e zanne nere! Dopo un breve scontro, ti ritrovi ricoperto di sangue e il minaccioso ringhio si allontana di nuovo.*

Subisci 10 (è consentito il tiro di Difesa).

Poi, leggi il paragrafo **005**.

322 *Stasera l'oscurità è così fitta da sembrare quasi tangibile, come una coperta pesante che soffoca ogni speranza di luce.*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo **086**.
- : Leggi il paragrafo **190**.
- : Leggi il paragrafo **352**.
- : Leggi il paragrafo **239**.

324 *Clang! Le sbarre di metallo si abbassano violentemente dietro di te! La prigione è di nuovo chiusa, ma ora sei tu il prigioniero.*

Posiziona nuovamente il segnalino Porta Bloccata sulla porta della Prigione e la carta Porta Bloccata accanto alla Mappa.

325 *Il Dispositivo Stordente è inattivo, in attesa di essere riparato.*

Tira il :

- , : Dannazione, scossa elettrica! Perdi 5PV OPPURE scarta il segnalino Dispositivo Stordente e la relativa carta (il Dispositivo Stordente è distrutto).
- , : Hai riparato il dispositivo. Scarta il segnalino dalla carta Dispositivo Stordente.

328 *L'oscuro ingresso sembra invitarti a entrare. Non puoi resistere all'attrazione e presto ti trovi all'interno.*

Se più Stalker soddisfano le condizioni di questo paragrafo, sceglietene uno.

Muovi il tuo Stalker di 3 spazi verso il segnalino Caverna Misteriosa / Entrata Buia. Ciò significa che il tuo Stalker si troverà all'interno della Caverna Misteriosa / Entrata Buia al termine di quel Movimento.

Poi, subisci un .

330 *Dietro a delle casse mezze marce nell'angolo della stanza, noti un fucile.*

Ottieni 1 Arma di Livello III.

332 *Senti i suoni ovattati dei tuoi nemici mentre ti immergi. L'acqua è gelida e cerchi di non pensare alle radiazioni.*

Ti immergi sott'acqua: Posiziona il tuo Stalker nello spazio contrassegnato (dietro il Muro nell'edificio). In quella posizione sei fuori dalla portata della maggior parte dei Nemici. Fin quando il tuo Stalker è sott'acqua (cioè nello spazio marchiato della Stanza Allagata), ogni volta che viene risolta una carta Attivazione del Nemico, perdi 3PV (alla fine dell'Attivazione dei Nemici). Puoi riemergere in qualsiasi momento. Se lo fai, posiziona il tuo Stalker nello spazio più grande della Stanza Allagata (cioè lo spazio non dietro il Muro).

334 *Gli attacchi di questi nemici sono guidati dalla loro furia. Avete poche possibilità di uscirne indenni.*

Un Nemico a scelta entro Gittata 2 da uno Stalker si Muove fino a verso quello Stalker, poi effettua il suo Attacco (se ne è in grado). Questo Movimento non può essere interrotto a meno che il Nemico non ottenga una LdV verso lo Stalker. Anziché subire , lo Stalker tira il :

- : Riesci a schivare l'attacco e a trovare un varco nella difesa del nemico. Effettua un'Azione Coltello, senza tenere conto delle limitazioni di Gittata e aggiungendo +5★ al risultato.
- : Perdi metà dei tuoi PV attuali (arrotondati per eccesso).
- : Perdi 10 PV.
- : Perdi tutti i PV rimanenti (se questo fa scendere i tuoi PV a 0, subisci una Lesione Critica).

337 *Dei pensieri alieni invadono la tua mente, offuscando la tua ragione e costringendoti a gettare la pistola e a fuggire.*

Se più Stalker soddisfano le condizioni di questo paragrafo, sceglietene uno.

Scarta l'Arma attualmente equipaggiata e Muoviti al di fuori della LdV del Controllore.

339 *Semplice spazzatura...*

Ottieni 3.

340 *Non appena il coperchio metallico viene perforato, un fischio acuto riempie l'aria. Strani fumi iniziano a fuoriuscire dal silo...*

Se la carta Nube Tossica è già in gioco, la distruzione del Silo non comporta ulteriori effetti. Scarta la carta Silo.

Altrimenti, posiziona il segnalino Nube (se disponibile) nello spazio con il segnalino Silo. Trova la carta Nube Tossica nel mazzo Setup e posizionala accanto alla Mappa. Quindi, scarta la carta Silo.

343 *Non appena fai un passo, il pavimento cede sotto di te e crolla spaventosamente, facendoti precipitare nell'oscurità sottostante. Atterri tra le macerie di un seminterrato in rovina, sollevando una nuvola di polvere.*

Se nel gioco non sono presenti le tessere Territorio Perduto Rovina o Campo di Papaveri, trova la tessera Territorio Perduto Rovina e posizionala accanto alla Mappa. Posiziona nel tuo spazio.

Posiziona il tuo Stalker nello spazio con sulla tessera Rovina. Posiziona il tuo segnalino nello spazio in cui ti trovi.

Scarta questa carta.

345 *Entrando nella stanza, scopri che al suo interno c'è una stazione radio. Funziona ancora.*

Puoi guardare la prima carta del mazzo degli Eventi. Poi, rimettila al suo posto.

Ma aspetta, qui c'è un altro passaggio?

Se lo apri, leggi il paragrafo **374**.

Altrimenti, non accade più nulla (ritorna al gioco sulla Mappa).

348 *Ok, questo è interessante!*

Ottieni 1 Bottino Unico.

350 *Il gorgoglio del Dispositivo Stordente si intensifica sempre di più. Ti copri le orecchie e osservi che anche chi ti sta vicino sta facendo lo stesso.*

3 Nemici a tua scelta sulla Mappa subiscono un .

352 *Qualcuno, o qualcosa, sta sfruttando l'oscurità a proprio vantaggio, utilizzando la sua visione notturna. Sei vulnerabile. Un bersaglio nelle tenebre, con nient'altro che il tuo istinto e le scarse coperture disponibili a proteggerti da ciò che si nasconde appena oltre la tua vista.*

Subisci un , poi scarta la tua Attenzione dalla Mappa. Quindi, posiziona il segnalino nello spazio in cui ti trovi.

354 *È più grande di quanto immaginassi! Gli stretti corridoi di cemento si intrecciano e ti ritrovi a vagare nel buio. Finalmente trovi una via d'uscita...*

Posiziona il tuo Stalker in un qualsiasi spazio Interno entro Gittata 3 dal segnalino Entrata Buia (ignorando eventuali Muri o Terreni Invalicabili).

357 *Se riuscissi a sostenere questo masso con un bastone e a far passare una corda stretta qui fino a questo barile di carburante, forse...*

Tira il :

- : Posiziona 1 segnalino Fuoco, 1, e 1 (se disponibili) sotto questo segnalino Trappola. Trova la carta Fuoco (nel mazzo Speciale) e posizionala accanto alla Mappa.
- : Posiziona 1 segnalino Fuoco e 1 (se disponibili) sotto questo segnalino Trappola. Trova la carta Fuoco (nel mazzo Speciale) e posizionala accanto alla Mappa.
- : Posiziona 1 e 1 (se disponibili) sotto questo segnalino Trappola.
- : Posiziona 1 e 1 (se disponibili) sotto questo segnalino Trappola.

360 *È più grande di quanto immaginassi! Gli stretti corridoi di cemento si intrecciano e ti ritrovi a vagare nel buio. Giungi a una piccola stanza con una stazione radio. Sulla scrivania ci sono documenti e mappe. A prima vista, è evidente che si tratti di una scoperta di eccezionale valore.*

Puoi contrassegnare una qualsiasi Richiesta, se presente nel gioco, come completata (i documenti che hai trovato la sostituiscono!). Per contrassegnarla, posiziona un su quella Richiesta.

Inoltre, ottenete 3000 .

Poi, posiziona il tuo Stalker in un qualsiasi spazio Interno a Gittata 4+ dal segnalino Entrata Buia.

Posiziona un sulla carta Entrata Buia.

361 *L'assalto del nemico vi lascia sbigottiti.*

Questo Nemico effettua un Attacco contro uno Stalker entro Gittata 3 e nella sua LdV. Dopo l'Attacco, lo Stalker bersaglio subisce un .

362 *Fuori dal mio territorio!*

Uno Stalker a scelta entro Gittata 2 da Timur subisce 8 (è consentito il tiro di Difesa).

Poi, posizionate Timur in un qualsiasi spazio entro a Gittata 2+ dai Nemici e dagli Stalker. Se ciò non è possibile, rimuovete Timur dal gioco.

365 *Un forte boato scuote l'intera area. E adesso? Tutto qui?*

Rimuovi tutti i segnalini Attenzione dalla Mappa.

Dei Nemici a tua scelta sulla Mappa subiscono un e/o un (3 segnalini di status in totale).

Posiziona il tuo Stalker in uno spazio qualsiasi entro Gittata 3.

368 *Non vendo solo cianfrusaglie. Guarda tu stesso quali rarità ho a disposizione...*

Pesca 3 Oggetti e 1 Bottino Unico: questo è ciò che Yanek ha in vendita. Puoi acquistare qualsiasi merce di Yanek: scarta un numero di carte Equipaggiamento e Buoni con un valore totale in pari o superiore al valore dell'Equipaggiamento che vuoi acquistare.

In alternativa, indipendentemente dal prezzo, puoi acquistare gli Oggetti di Yanek per 1 Vodka del Cosacco ciascuno e il Bottino Unico di Yanek per 1 Reperto.

Dopo aver concluso questo scambio, posiziona Yanek in uno spazio a scelta entro Gittata 2+ dagli Stalker.

370 *Allora, a chi stiamo puntando oggi?*

Puoi scartare carte Equipaggiamento e Buoni con un valore totale in uguale o superiore a:

- 0 : Per fare in modo che il Bersaglio sia 1 Nemico Monolith (sì, questa opzione è gratuita).
- 100 : Per fare in modo che il Bersaglio sia 1 Nemico.
- 1000 : Per fare in modo che il Bersaglio sia 1 Nemico.
- 5000 : Per fare in modo che il Bersaglio sia 1 Nemico.

Se decidi di non pagare l'ordine, non accade nulla (tornate alla partita sulla Mappa).

Altrimenti: Posiziona il segnalino Bersaglio sul Nemico per il quale hai pagato. Rimuovi la pedina di Miss Vulture dalla Mappa e posizionala sulla sua carta.

373 *Le allucinazioni ti travolgono, trascinandoti in un mondo di visioni ossessionanti e sconosciute. Questo tormento mentale offusca la realtà, facendoti dubitare di ciò che è reale e di ciò che è immaginario.*

Subisci un . Poi, posiziona tutti i Nemici della Mappa negli spazi adiacenti al tuo.

Puoi scartare 1 Oggetto **Anti-Psionico** per ignorare questi effetti.

374 *È la tua immaginazione o senti delle voci in fondo al tunnel?*

Trova la carta Punti di Generazione nel mazzo Speciale (se disponibile) e posizionala accanto alla Mappa.

Poi, posiziona il segnalino Punto di Generazione A (se disponibile) in uno qualsiasi degli spazi della tessera Bunker.

Se i segnalini e la carta Punti di Generazione non sono disponibili (sono già in gioco), non accade nulla.

Attenzione! Se state giocando lo Scenario ELIMINAZIONE, non posizionate il segnalino Punto di Generazione.

376 *Un forte sparo squarcia l'aria. Qualcuno vi sta sparando! L'accampamento non è stato abbandonato, dopotutto.*

Ogni Stalker in questa Stanza subisce 8 (è consentito il tiro di Difesa).

Prima di tirare, può subire un per aumentare la propria Difesa di 2.

378 *Oh, questo non me lo sarei mai aspettato!*

Ottieni 1 Bottino Unico e 5000 .

Scarta il segnalino Cassaforte e la carta.

380 *Ora dovrebbe funzionare...*

Posizionate il segnalino Mitragliatrice Pesante (se disponibile) in un qualsiasi spazio del segnalino Relitto del Mezzo Corazzato, in modo che sia chiaramente rivolto verso nord, est, sud o ovest. Trovate la carta Mitragliatrice Pesante nel mazzo Setup (se disponibile) e posizionatela accanto alla Mappa.

Quindi, posizionate 6 (Munizioni) sulla carta Mitragliatrice Pesante.

Se il segnalino Mitragliatrice Pesante non è disponibile: leggi il paragrafo **159**.

382 *L'armeria è piena di detonatori, inneschi e bossoli di ottone. È una vera e propria polveriera, pronta a esploderti in faccia. Fai attenzione, stalker.*

Tira il :

- : Leggi il paragrafo **386**.
- : Leggi il paragrafo **228**.
- : Leggi il paragrafo **205**.
- : Leggi il paragrafo **082**.

384 *Un nemico sta preparando rapidamente un lanciarazzi RPG, puntandolo verso di te con intento mortale. Se c'è mai stato un momento per scappare, stalker, è questo!*

Scegliete uno Stalker nella LdV di un qualsiasi Nemico Umano. Posizionate il segnalino Mirino nello spazio di quello Stalker.

Dopo la prima di quello Stalker, questo spazio sarà colpito dall'RPG, poi leggerete il paragrafo 129 per scoprirne gli effetti. Posizionate un sul segnalino Turno di quello Stalker come promemoria.

385 *Lascia la tua roba e vattene, Stalker! Prometto che non sparerò!" Sembra che questo nemico non abbia intenzione di sprecare proiettili contro di te.*

Puoi decidere di scartare un qualsiasi numero di carte Equipaggiamento per un valore totale pari a 4000 e perdere tutte le Munizioni della tua Arma. Se lo fai, quel Nemico subisce un .

Altrimenti, questo Nemico ti Attacca.

386 *Sul banco da lavoro, coperto da un telo cerato, trovi un vero tesoro. Il leggendario Oggetto 62, carico e pronto all'uso.*

Ottieni la carta Arma a Fucile Gauss (se disponibile). Quest'Arma non può essere ricaricata.

Se non ci sono più nell'Armeria, l'Armeria è vuota: scarta questa carta.

388 *Quando afferri il Reperto, l'intero tunnel trema e comincia a crollare intorno a te, sommergendoti di pezzi di cemento e macerie.*

Subisci 10 (è consentito il tiro di Difesa). Prima del tiro, puoi scartare un per aumentare la tua Difesa di 2.

390 *La prigione è completamente vuota; chiunque sia stato rinchiuso qui se ne è andato da tempo.*

Se nel mazzo Evento ci sono più di 2 carte Evento, leggi il paragrafo **324**.

Altrimenti, non accade nulla (ritorna al gioco sulla Mappa).

393 *Qualcuno qui doveva avere davvero fame... Antin ha mangiato le nostre provviste!*

Ogni Stalker entro Gittata 2 da Antin scarta tutti i propri Oggetti Cibo.

396 *Un'esplosione scuote l'area.*

Per ogni Entità e altro componente in quello spazio, risolvete i seguenti effetti:

Stalker: Subiscono 10 (è consentito il tiro di Difesa).

Nemici: Ferita Pesante.

Altri: Considerateli come se fossero Attaccati con un effetto Esplosione.

Posizionate 1 segnalino Breccia su qualsiasi Muro di quello spazio (se presente).

398 *Radiazioni!*

Aumenta di 4 il tuo dosaggio di Radiazioni (modificato dalla protezione dalle Radiazioni della tua Armatura).

GLOSSARIO DELLE ICONE

- **On**: Segnalino posizionato per indicare che qualcosa funziona o è stato completato.
- **Off:** Segnalino posizionato per indicare che qualcosa è rotto, esaurito o incompleto.
- **Difficoltà ridotta:** Significa che il gioco è più facile. Diminuisce il possibile punteggio dello Scenario.
- **Difficoltà aumentata:** Significa che il gioco è più difficile. Aumenta il possibile punteggio dello Scenario**.**

RICONOSCIMENTI

Dedicato alla memoria di Łukasz Orwat, il migliore di noi. Che ci si possa incontrare di nuovo.

Un Gioco di: Paweł Samborski

Basato sulla: Serie di videogiochi S.T.A.L.K.E.R. di GSC Game World © 2024 GSC Game World Global Ltd.

Design dei componenti aggiuntivi: Michał Oracz

Test e sviluppo: Konrad Sulżycki, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Wojciech Zieliński

Regolamento: Michał Oracz

Scrittura: Michał Oracz, Paweł Samborski

Revisione: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

Direzione artistica: Patryk Jędraszek

Progetto grafico: Łukasz Styrna, Karolina Łaski-Getka, Adrian Radziun

Illustrazioni: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

Impaginazione: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski

Produzione: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczek, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

GSC Game World Team: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

S.T.A.L.K.E.R. E GSC GAME WORLD SONO MARCHI REGISTRATI. TUTTI I DIRITTI RISERVATI

Edizione italiana a cura di: Pendragon Game Studio srl

Traduzione: Simone Grillenzoni

Impaginazione: Roberta Cinque

Editing e supervisione del progetto: Alex Grisafi

www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com
Via Pattari, 6 - 20122 Milano